

Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monde und unterliegt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen.

Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns!

*Ansonsten gilt immer noch:  
Ob Heptarch, ob Zwergenfeste,  
hier steht nur das Allerbeste.  
Skaldensänge, Schlachtenepen,  
all dies wird euch hier gegeben.  
Alles wandelt sich im Land,  
doch der Bote hat Bestand!*

2,50 EUR

Ausgabe

Juli/August 2005

# 114

Nordmärker Nachrichten, Ende Praios 1028 BF

## Die Schlacht bei Crumolds Auen

### Ein getreulicher Bericht des Reichsherolds Beilunko

BARONIE CRUMOLD. In den letzten Tagen des Praiosmonds erfüllte sich das Schicksal der unter Reichsacht stehenden albernischen Königin Invher ni Bennain und ihrer Vasallen.

Das ungeschlagene, mehr als zweieinhalbtausend Streiter zählende Heer des Reichsregenten Jast Gorsam vom Großen Fluss zog nach der Befreiung Honingens gen Praios. Dort, wo der Rodasch in den Großen Fluss mündet, be-

tig näherte sich im Schatten des finsternen Gudelwaldes ein kleines Heer des reichstreuen Grafen von Bredenhag, das Invher den Rückzugsweg gen Havena versperrte. Solcherart in der Bredouille, ergriff die albernische Geächtete die Initiative und zog dem anrückenden Reichsheer entgegen.

Der Reichsregent schickte, wie üblich, Unterhändler in das gegnerische Lager. Und welch'

zweifelte doch niemand daran, dass der Nordmärker Herzog aus diesem Zweikampf siegreich hervorgehen würde.

#### Das Duell

So standen sich die beiden Heere am nächsten Tage gegenüber, um Zeugen des Duells ihrer Anführer zu sein. Im Zentrum des Reichsheeres thronten die Reiterei der Herzoglichen Flussgarde sowie die Ritter vom Orden des Donners, dahinter die Fußkämpfer und Schützen der drei kaiserlich Nordmärker Garderegimenter sowie die herzogliche Infanterie. An den Flanken des Reichsheeres befanden sich



lagerten die Truppen Invhers die reichstreue Burg Crumold, während sie selbst vom geschwächten Söldlingsheer der albernischen Fürstin Isora von Elenvina vom Nordmärker Rodaschufer aus bedroht wurden. Gleichzei-

erfreuliche Nachricht brachten diese? – Die verräterische Bennain besaß den Hochmut, den Reichsregenten zum rundergefalligen Zweikampf zu fordern! In den Reihen der nordmärkischen Adligen erklangen Jubelrufe –

#### In dieser Ausgabe

- Schlacht bei Crumolds Auen  
Seiten 1 = 2
- Dronische Niederlage  
Seite 3 = 5
- Haffax raus aus Araniem  
Seite 5 = 6
- Hasrabal erobert Chalukand  
Seite 6 = 7
- Aufruf des tobrischen Herzogs  
Seite 8
- Die Krone des Kaisers  
Seite 25 = 26
- In aller Kürze  
Seiten 27 = 28

## Stimmen zur Schlacht

»Unser aller Herr Praios ist mit den Gerechten. Möge die Reichsverräterin vor des Herrn Gerechtigkeit erzittern!«

—Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte, Illuminatus Elenvinas, nach der Nachricht über den Sieg

»Mit Phex'scher List ist es ihnen gelungen, wenigstens ihre Königin zu retten. Dafür hat der Rest umso mehr bluten müssen.«

—Leuonhard von Wolfsstein, Feldkaplan im Orden des Donners

»Invher's Heer ist zerschlagen, ihr Kriegsbanner erbeutet – die Bennain sollte ihre Niederlage eingestehen und sich dem Reichsgericht stellen.«

—Baron Bernhelm Sigismund von Sturmfels zu Dohlenfelde, Reichskammerrichter

»Ehrenhaft? Ja – gar mutig waren sie. Und dumm dazu.«

—Baron Lechdan Mykena von Wolfsstein auf die Frage hin, ob das Rebellenheer ehrenhaft gestritten habe

»Tapfer sind sie, aber was sollten sie uns schon entgegensetzen? Auf jeden der ihren kamen drei von uns.«

—Angrond von Blaublauen-Kargenstein, Ritter im Orden des Donners. Der junge Ritter hatte das Schwert der Isora von Elenvina einem albernischen Ritter der Krone im ehrenhaften Zweikampf entronnen.

»Die Schandtaten von Weidenau und Calladûn sind gerächt.«

—Derobrecht von Kranick, Rittmeister der Herzoglichen Flusssgarde

»Wat sollten wir da schon noch groß mache'? Die hohen Herrschafte' uff'e Pferde haben se alle niedegeritten, da gab's nich' mehr viel zu tun für uns.«

—Grimmhelda Kochschlügen, Bognerin im Landgräflich Gratenfelser Aufgebot

die Adelsaufgebote aus Gratenfels, dem Isenhag und der Mark Elenvina. Alles in allem standen auf Seiten des Reiches alleine mehr Ritter und Berittene, als das Heer Invher insgesamt an Streitern umfasste. Das Zentrum der Rebellenstreitmacht bildeten die Ritter der Krone, während der Reichsverräterin loyale Adelsaufgebote und nicht wenige Thorwaler an den Flanken standen.

Der Reichsregent und Invher ritten mit kleinem Gefolge aufeinander zu.

„Rondra zum Grube, Herzog! Möge die Donnernde eine Entscheidung fällen“, nickte die Königin.

„Der Herr Praios hat diese Entscheidung schon längst gefällt“, ließ der Herzog seine Stimme erschallen und verbeugte sich ritterlich.

Da schoss ein blau-weiß befiederter Pfeil heran, verfehlte Jast Gorsam nur knapp und meuchelte den hinter ihm reitenden herzoglichen Vogt der Stadtmark Elenvina, Seine Hochwohlgeboren Rupo von Hamrath-Salmfang.

## Von blutigem Streite

Seine Kaiserliche Hoheit riss wutentbrannt ob dieses feigen Anschlags sein Visier nach oben, bezichtigte Königin Invher der schändlichen Tat und befahl mit lauter Stimme seinem Heer den Angriff. Doch die wichtigsten Befehliger des Reichsheeres standen im direkten Gefolge des Regenten, so dass es zu einiger Verwirrung

kam. Schließlich aber setzten sich viele hundert Ritter und Berittene gleich einer donnernenden Lawine in Bewegung.

Unter der Wucht des Angriffs der Ritter des Herzogs brachen die Linien der Rebellen zusammen. Die Masse der auf sie eindringenden nordmärkischen Ritter ließ jeden Widerstand nur zu einer Verzögerung des Unausweichlichen geraten. Dennoch wichen die Streiter Invher nicht zurück und zogen den Helden- todt der feigen Flucht von der Wallstatt vor. Im Zentrum wurde der tapfere Widerstand der Ritter der Krone vom Orden des Donners gebrochen. Das Feldzeichen des Königreichs Albernia fiel in die Hände des Reichsregenten, das Schicksal der Geächteten war ungewiss. Damit setzte der ungeordnete Rückzug des Heeres der Aufrührerin ein. Immer mehr Streiter der falschen Königin eilten dem nahen Gundelwald entgegen. Selbst einige Adlige Albernias überließen ihre Büttel und Landwehrlente der Gnade des Reichsheeres und suchten ihr Heil in unkoordinierter Flucht.

## Das Ende der Schlacht

Die Schlacht bei Crumolds Auen war geschlagen. Obwohl das Reichsheer nur geringe Verluste zu beklagen hatte, während der Großteil der Streiter Invher ni Bennains tot oder in Gefangenschaft geraten war, war der Triumph des Reiches nicht vollkommen: Die abtrünnige

Königin fand sich nicht unter den Toten und Gefangenen. So muss es als sicher gelten, dass die Reichsverräterin feige mit ihren Vasallen in den Gundelwald flüchtete.

Das Rebellenheer wurde in der Schlacht bei Crumolds Auen zerstreut. Hunderte Aufständische waren in Gefangenschaft geraten und einige auch in die Hallen Borons eingegangen. Seine Kaiserliche Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluss hält das ruhmbehaftete Kronenbanner des Königreichs Albernia – drei strahlend weiße Krone auf nächtlichem Grund, gekrönt vom goldenen Orkenschädel – in den Händen. Doch der Aufstand Königin Invher ni Bennains wider das Raulsche Reich ist noch nicht beendet. Und er wird auch niemals beendet sein, solange die Reichsverräterin sich nicht in der Gewalt des Reichsseneschalls befindet.

Heiko Brendel, Roland Schupp

## Nordmärker Nachrichten, Boron 1028 BF Piratenadmiral plündert Reichsküste

WINDHAG. Mehrere Monde schon steht das abtrünnige Harben unter Belagerung durch die Truppen des rechtmäßigen Markgrafen Cusimo Garlischgrötz vom Windhag. Doch zunehmend wird die Festungsstadt ihrem Ruf gerecht und erweist sich als uneinnehmbar. Von der Festung *Wettershag* aus kontrollieren die Söldner des Herzogs von Grangor uneingeschränkt die Straße südlich von Harben. Sie können aber nicht gegen das Bollwerk an der *Tiefen Bresche* gehen, deren von Festungen geschützte Brücke den einzigen Zugang von Süden in die Stadt darstellt.

Und so wurde mit Schiffen ein großer Teil der ruhmreichen *Goldenen Legion* nach Triveth übersetzt, um mit den von Kühnbrecht von Grötz, dem Statthalter des Markgrafen, versammelten Rittern den Belagerungsring auch im Norden zu schließen, wo die Befestigungsanlagen von den Heerführern nicht als unbezwingbar angesehen werden.

Dem Piratenpack des Reichsverrätters Radulf Eran Galahan gelingt es jedoch immer wieder, mit den Kriegsschiffen der Flotte den Hafen Harbens zu verlassen. Mit ihren wendigen und gegen den ständigen Westwind vorteilhaften Biremen bringen sie friedliche Handelssegler auf und plündern die Küstendörfer, um Harben mit Nahrung zu versorgen. Bis nach Havena gelangen sie wohl, wo sie Nachschub von der ebenfalls verräterischen Invher erhalten.

Doch das Reich und Grangor stehen geeint gegen die Abtrünnigen und mit der Zwölfe Hilfe wird der wahre Markgraf die Küste des Raulschen Reiches vor dem Piratenadmiral schützen und wieder Frieden und Ordnung bringen!

pd

## Oronische Niederlage vor Zorgan Baburisches Entsatzheer sprengt Belagerungsring – Dimiona flieht in Panik

**ZORGAN.** Dank sei den Göttern! Unsere Gebete wurden erhört! Wo Verzweiflung Kopf und Glieder der tapferen Aranier schwer machten, erwächst nun Hoffnung und Zuversicht. Das schlimme Schicksal Zorgans ist abgewendet!

Oron – so schien es – war mit jedem Mann und jeder Frau gekommen, um Zorgan vom Boden des Dere-Rundes zu tilgen. Mehr als zweitausend Soldaten des Moghulats marschierten unerbittlich durch eine Bresche im Dornrosenwall (siehe AB 113). Dort wurden sie von den Lanzenreitern des königlichen Regiments *Eleonora* und einigen Dschadras der *Goldenen Drachen* zum Kampf gestellt. Doch schon bald gab die Miralay<sup>1</sup> den Rückzugsbefehl gegen die fünffache Übermacht des Feindes. Die Reiter kehrten nach Zorgan zurück, um sich den dortigen Verteidigern anzuschließen. Alwidja saba Mhirija, die königliche Marschallin, ließ die Festungsanlagen bemannen und die umliegenden Gehöfte evakuieren. Zorgan bereitete sich auf die Belagerung vor, während König Arkos immer noch von der Attacke der Shaz-Man-Yat verwundet darniederlag.

Dimionas Heer im Osten, die Marodeure des Fürstkomturs Haffax im Süden (siehe AB 113) – Zorgan war eingeschlossen. Als auch noch die Triremen *Pelensultan* und *König Amaryd* mit schweren Beschädigungen infolge eines Gefechtes mit oronischen Galeeren in den Hafen einliefen, wurde Zorgan auch der Versorgungsweg über das Meer genommen. Die Trireme *Goldener Stolz von Zorgan*, die eindrucksvolle 'alte Dame' der königlichen Flotte, vor deren kunstvoll zu einer Faust geformtem Rammsporn und den korngelben Segeln schon jeder Junge und jedes Mädchen Zorgans staunend einmal stand, versank nach kurzem Gefecht in den Tiefen des Ozeans und riss über 150 Matrosen mit sich.

In jenen Tagen kam es zu Unruhen und einer Massenpanik mit mindestens 20 Toten am Hafen, als fliehende Zorganer um die wenigen Plätze auf den Fährbooten über den Barun-Ulah kämpften. Sie ignorierten gar Anweisungen der Marschallin Alwidja, die jeden Mann und jede Frau im waffenfähigen Alter zu den Waffen rief, um die Mauern Zorgans zu verteidigen. Einige Banner der *Eisernen Tiger* schlossen den Hafen und beendeten den freien Fähr-

verkehr. Auf Geheiß der Marschallin durften nur noch Kranke, Greise und Kinder die Stadt verlassen, während von der westlichen Seite des Barun-Ulah Lebensmittel, Waffen und Kriegsgerät in die Stadt geschafft wurden.

Es waren bange Tage des Wartens, bis die oronischen Kriegsbanner am Horizont auftauchten. Und täglich erreichte uns die Kunde neuerlicher Gräueltaten Haffax<sup>\*</sup>, dessen Soldaten plündernd durch die Dörfer zogen. Wer sich ihnen widersetzte, wurde kurzerhand erschlagen oder grausam verstümmelt. Zaghafte Hoffnung verbreitete sich erstmals am 19. Efferd, als aus dem Rosentempel die Nachricht drang, König Arkos genesen von seiner Krankheit. Sie ließ sich auch nicht unterkriegen, als das oronische Heer einen Ring um die Stadt schloss und das Heerlager errichtete. Sie waren ohne Belagerungstürme gekommen, doch bauten sie ein, zwei riesige Geschütze auf. Nachts flogen Schatten über den Himmel – Hexen im Dienst der Moghuli auf ihren fliegenden Besen, die für den Feind spionierten und Sabotage betrieben. Ein Kornspeicher in Alt-Zorrigan ging in hellen Flammen auf, die erst bei Tageslicht gelöscht werden konnten. Doch die von der Marschallin frühzeitig aufgestellte Bürgerwehr bewachte nach diesem ersten Anschlag beinahe jeden einzelnen Straßenzug. Noch ein paar Mal kam es zu ähnlichen Zwischenfällen, doch konnten die Brände schnell gelöscht und eine Spionin ergriffen werden.

### König Arkos wieder gesund

Am 24. Efferd befahl Königin Eleonora eine Parade durch die Stadt. Hier zeigten sich die *Eisernen Tiger*, die Lanzenreiter des Regiments *Eleonora*, die *Goldenen Drachen*, die Ritter vom *Orden des Donners* und die Matrosen der vor Anker liegenden Schiffe. An ihrer Spitze jedoch ritt der wieder genesene Mhaharan Arkos Shah. Jubel brandete auf, Aranien hatte seinen König wieder. Ein Zeichen der Hoffnung in dieser schweren Zeit! In einer kurzen Rede wandte er sich an die tapferen Bürger Zorgans:

»Vor sieben Jahren wurde Aranien auseinander gerissen, von Dimiona, der verfluchten Verräterin, der Dämonenbuhle. Seit sieben Jahren peinigst sie Unsere Landsleute jenseits des widerna-

türlichen Dornwalles. Doch dieser Herbst bringt die Entscheidung! Aranien oder Oron! Freiheit oder Knechtschaft! Leben oder Tod! Heil oder Verdammnis! Schwere Schläge hat das Reich hingenommen, man wähte es gar schon besiegt. Doch ebenso wie Wir den giftigen Odem der Dämonin besiegt und vom Krankenlager Uns erhoben, so wird sich auch Aranien wieder erheben!

Der Kampf um unser Land und unsere Zukunft ist noch nicht vorbei! Er beginnt erst jetzt, erst hier, hier in Zorgan! Und wir sind gewappnet, wir sind stärker als zuvor, wir kennen die Schwächen unserer Feinde. Wir haben die Waffen, die das Dämonengezücht hinfortschleudern werden: Mut und Ehre! Wir werden uns nicht beugen, wir werden uns nicht knechten lassen; mit Mut und Ehre werden wir ihm entgegentreten.

Die giftige Schlange Oron hat sich aus ihrem Versteck gewagt, doch hier, wenn sie auch nur einen Fuß in unsere Stadt setzt, werden wir sie zerstampfen! Bürgerinnen und Bürger, erhebt euch, richtet eure Waffen gegen den Feind und kämpft für die Zukunft Araniens! Möge der Segen der Götter auf uns liegen!«

Tosender Beifall begleitete jeden einzelnen Satz der Rede. Die Bürger Zorgans hatten wieder Mut gefasst, dem Schrecken ins Auge zu blicken.

### Die Schlacht von Zorgan

Die nächsten Tage verstrichen quälend langsam, denn Dimionas Heer machte keinerlei Anstalten, einen Angriff zu reiten. Es schien, als würden sie noch warten. Auf Haffax wahrscheinlich, den Fürstkomtur Maraskans, und seine blutdürstenden Streiter. Am 1. Travia war es dann soweit.

Ein Späher erreichte das oronische Lager, und schleunigst begannen sich die Soldaten zu regen. Dies war auch das Zeichen für die Zorganer. Vom höchsten Minarett der Stadt schwor König Arkos ein weiteres Mal die Verteidiger ein:

»Es ist kein Zufall, dass heute der Tag der Entscheidung ist. Es ist ein Zeichen der Götter! Heute beginnt das Fest der eingebrachten Früchte. Streiterinnen und Streiter Zorgans, heute werden wir kämpfen und heute werden wir die Früchte dieser Schlacht ernten können! Mögen die Götter bei uns sein... bei Euch sein!«

<sup>1</sup>tul.: Oberst/Obristin

# ARAN IEN

Die Schlacht aus der Perspektive der Aghahi!  
Fallah saba Nayribeth:

»Laut klangen die Alarmglocken, riefen alle Zorganer zur Schlacht. Derweil war schon eine Staubwolke am ansonsten klaren Horizont zu erkennen. Sie kündete vom Nahen eines Heeres von Süden. Doch plötzlich formierten sich die oronischen Truppen neu und gaben Teile der Mauer frei. War dies einer der berühmten Strategien Haffax'?

Die Staubwolke im Süden stieg in den früh-abendlichen Himmel, als würden blutige Banner im Himmel hängen. Das Mahlen tausender Hufe wurde bedrohlich lauter. Doch auf einmal herrschte Ruhe. Die Staubwolke wehte über die letzte Hügelkuppe, ohne dass wir einen Reiter zu Gesicht bekamen.

Langsam, fast gemächlich, schälten sich aus der Wolke einige dunkle Gestalten, die auf der Hügelkuppe verharrten, der noch die Hauptmacht vor den Blicken der Oronis verbarg. Schwarzgoldene Feldzeichen!

„Nebachot“, gellte der Ruf durch die Stadt, „es ist Nebachot!“

Es war nicht Haffax, der dort eine gute Meile entfernt das Schlachtfeld betrat, es war Eptsatz aus dem Norden. Ein Heer, mehr als zweitausend Reiter stark, war gekommen, um Zorgan zu helfen. Einträchtig flatterten die Zeichen der verschiedenen nord-aranischen Stämme nebeneinander im Wind. Die alten Rivalitäten und Zerwürfnisse zwischen Baburen und Nebachoten schienen beigelegt. Nach 1.900 Jahren war Nebachot wieder vereint!

Eilig stellte sich das oronische Heer auf, und auch in Zorgan zogen sich König Arkos und Marschallin Alwidja mit glänzenden Augen zur strategischen Besprechung zurück. Die Anführer der Stämme verteilten sich entlang der Hügelkuppe, um einen Augenblick später ihre Krieger hinter sich zu sammeln. Unzählige Reiter schoben sich über den Hügel. Ein großer schwarzgoldener Teppich breitete sich über die Felder aus. Eine Gruppe Reiter überbrachte dem Heerführer der Nord-Aranier eine vielstachelige Lanze, ein Furcht einflößendes Monstrum. Diese reckte er in die Luft, worauf ein Gebrüll auf vielen Kehlen erschall.<sup>2</sup> Auf einer Front von mehr als einer Meile standen in vier Reihen über 2000 Reiter. An ihrer Flanke fuhren Streitwagen des Regiments *Nebachot* auf, um direkt gegenüber von den oronischen Sichelstreitwagen Stellung zu beziehen. Neun mal schlugen dröhnende Kriegspauken, als die Lanzenreiter ihre Waffen zum

<sup>1</sup>) tul.: Hauptfrau

<sup>2</sup>) Wie die Lanze *Zar a'Zul* auf das Schlachtfeld kommt, können Sie im Abenteuer *Der Schwur des letzten Sultans* nachspielen.

Angriff senkten. Einige gespannter Wagen, die sie mit sich führten und die mit Stroh beladen waren, wurden entzündet. Kurz bevor sich der Sturm entfesselte, schrie der Anführer über die Reihen der Kämpfer hinweg: „Steigt erst ab, wenn ihr tot seid!“

Mit dem donnernden Schlachtruf „Nebachot!“ setzte sich das Heer in Bewegung. Wie ein Teppich, der sich an die Konturen des Untergrundes anpasst, glitt das Reiterheer auf den Feind zu.

Die Magister der Zauberschule webten eine Illusion. Im ihrem Schutz öffneten wir die Ausfalltore, um die Oronis zu überraschen. Voller Zuversicht spornte ich mein Banner an voranzustürmen. Doch jäh wurde dem Ausfall ein

und viele Krieger zu Fall brachten. Immer wieder prasselten Pfeilhagel in die Reihen der Oronis, die ihrerseits Pfeile auf die Berittenen regnen ließen. Kaum waren die Krähenschwärme zerstoßen, gingen schwere, kopfgroße Eisbrocken auf das Entsatzheer nieder. Viele Reiter stürzten und wurden von den nachkommenden Pferden zermalmt. So verlor das Heer während des langen Ansturms Lanze um Lanze, Schwadron um Schwadron, Regiment um Regiment. 'Eins zu drei', zitierte ich im Geiste meine alten Ausbilder, die mich gelehrt hatten, wie hoch ein Reiter gegen Fußkämpfer in der Schlacht überwiegen kann, und flechte zu Ronda, dass die Nebachoten noch dieses Kräfteverhältnis haben mochten, wenn sie auf die

Oronis treffen würden.

Schließlich kam es zum Aufeinanderprallen der Truppen: Mit immer lauter werdenden Schreien preschten die Reiter in die Fußkämpfer *Dimonas* und entfalteten ihre volle Schlagkraft. In die langen Reihen der Pikeniere trafen die brennenden Wagen, überschlugen sich und öffneten breite Breschen, in die die Berittenen eindrangten. Augenblicklich war die Formation der Gegner aufgebrochen. Vielerorts bildeten sich Einzelkämpfe, während einige Schwadronen durch die Oronis schnitten, um erneut anzugreifen. Verzweifelt versuchten sich die feindlichen Reiter gegen die nun frei agierenden Schwadronen der Nord-Aranier zu wenden, doch ohne Erfolg. Die Nebachoten und Baburen kannten keine Gnade. Blut tränkte die Erde und stimmte den Herrn der Schlachten milde für den gerechten Kampf der Aranier.

Doch plötzlich, als die der Sieg bereits entschieden war, hallte ein helles, schrilles Kreischen durch die Reihen; ähnlich dem Greinen eines Neugeborenen – doch viel grässlicher, und es wurde beängstigend still auf dem Schlachtfeld. Ein jeder schien zu erschauern.

In der Nähe von *Dimonas* Leibgarde wuchs etwas aus dem Boden: eine schrätige Gestalt mit einer borkigen und Dornen besetzten Haut. Sie wand ihren schmalen Leib, der immer weiter mit Dornrosenranken überzogen und größer wurde. Pfeile prasselten auf die Widernatur – vergebens.

Als das Wesen zu einer Größe von über vier Schritt emporgewachsen war, stieß es einen eigenartig zischenden Laut aus, der die Pferde scheuen ließ. Die Kreatur ergriff mit ihrer borkigen Hand einen Magier und riss ihn in Stücke. Mit einem gewaltigen Hieb warf sie einen fliehenden Reiter mitsamt dem Pferd in eine Gruppe von Bogenschützen. Ein dunkler, rotstaubiger Nebel stieg auf und verschleierte Di-



Ende gesetzt: Felder von stinkenden Dämonenklaunen versperrten den Weg aus der Stadt. Direkt neben mir wurde ein Kamerad von zwei Krallen gepackt und zu Boden gerissen. Sofort verbissen sich zahllose Mäulern in seinen Leib. Vor mir versuchte ein Reiter auf seinem nunmehr dreibeinigem Pferd über die Dämonenbarriere zu setzen. Krächzen war in der Luft zu hören, dunkle Schatten verdunkelten die Sonne und von überall her stürzten sich ganze Schwärme von Krähen auf uns, als wären wir ein von Heuschrecken geplagtes Feld.

Nachdem ich mit knapp der Hälfte meines Banners aus dem verfluchten Feld herauskam, sah ich, dass die Krähen wie lebende Geschosse gegen die anreitenden Nebachoten prallten

# ARAN IEN

mionas Leibgarde. Kämpfer schrien wie unter Schmerzen auf, rissen sich die Rüstungen vom Leib und verwandelten sich in wütende Mannwidder. Höllenhunde der Dämonenbuhle wurden auf uns gehetzt. Sie durchbrachen unsere Reihen und bahnten sich ihren Weg zu unserer Marschallin Alwidja saba Mhirija. Niemand konnte sie aufhalten – die fürchterlichen Bestien stürzten sich auf die Marschallin und ließen erst von ihr ab, als sie ihr blutiges Werk verrichtet hatten.

Viele ergriffen die Flucht vor den Ausgeburten. Zu viele, bis sich die Anführer der Nord-Aranier formierten. Geweihte des Donnerordens drangen auf die Bestie ein. Sogar eine Rahja-Geweihte war zwischen den Rosenrittern und warf einen Krug Tharf gegen die Unnatur, bevor sie sich mit ihren beiden Säbeln auf die Garde stürzte.

Doch unbeweglich wie ein Bollwerk wollte die verderbte Garde der Buhle nicht wanken. Ansturm um Ansturm wurde zurückgeschlagen. Schier übermächtig schienen sie, unterstützt von der dämonischen Horde. Auf einmal schallte der Ruf einiger Stammesfürsten. Sie befahlen den Bogenschützen sich zu sammeln und die Garde mit einem Pfeilhagel zu belegen, worauf diese einen Schildwall bildete

und ihre Flanken vernachlässigte. Als die vielstachelige Lanze dem Rosenknecht tief in den verderbten Leib gebohrt wurde, wichen die Oronis zurück. Faulig stinkender Qualm trat aus der Wunde des Golems; infernalisches Kreischen war zu hören, bis der Rosenknecht in Hunderte von Stücken zerbarst und die Umstehenden von den Beinen riss. Die Oronis flohen in Panik.

Jubel brandete über das Schlachtfeld, als man begriff, dass dies der Sieg war. Dimionas übergroße Prunksänfte erhob sich und flog gen Osten davon. Die Aranier aber erschlugen alle Oronis, ob sie nun fliehen wollten oder sich ergaben.«

## Haffax auf dem Rückzug

Während die einen den Sieg über die oronischen Truppen vor Zorgan ausgelassen feierten, rätselten die anderen über den Verbleib des maraskanischen Fürstkomturs Helme Haffax und seinen Mordbrennern. Den Strategen wurde schnell klar, dass Haffax' Rückzug aus Barbrück erst dem nebachotischen Heer die Teilnahme an der Schlacht von Zorgan ermöglicht hatte. Hätte der Fürstkomtur die Stadt besetzt gehalten und die Brücke über den Ba-

run-Ulah gesperrt oder gar zerstört, dann hätten die tausende von Reitern und Streitwagen nicht über den Strom übersetzen können. Unausgesprochen stand die Frage im Raum: Warum gab Haffax diese überlegene Position auf? Später brachten die Kunde, dass sich Haffax' Heer – immerhin knapp 1.000 Soldaten stark – durch die Felder abseits der Straßen gen Osten bewege. Mittlerweile befindet es sich wieder auf dem Boden Moghulats Oron und ziehe dort eine Spur der Plünderung hinter sich her. Haffax' Soldaten plündern die Höfe und rauben vor allem Pferde, so wird berichtet.

Was hat den Dämonenbündler Haffax zu diesem Handeln bewogen? Gab es Streit in den Reihen der Oronier? Aranien verbleibt in Furcht über die Pläne des Fürstkomturs. Haffax hat seine Gefährlichkeit eindrucksvoll demonstriert, doch es scheint, als hätte er nur gespielt. Erwächst in dem Mann von der Insel eventuell eine neue Gefahr für Aranien? Und vor allem: Warum brach er seinen Feldzug ab?

cg / Stefan Trautmann

Aventurischer Bote, 7. Travia 1028 BF

## Haffax verlässt Aranien

### Fürstkomtur plündert oronische Speicher – Aufstand in Elburum

KHUNCHOM. Er ging so schnell, wie er gekommen war. Keine vier Wochen nach der fatalen Schlacht von Barbrück (siehe AB 113) kehrte der maraskanische Fürstkomtur Helme Haffax Aranien wieder den Rücken. Aus noch ungeklärten Gründen gab er die strategische Barun-Ulah-Brücke kampffrei und zog sich abseits der Straßen nach Elburum zurück. Dort hatte bereits am 11. Efferd, einen Tag vor der Schlacht von Barbrück, eine maraskanische Gesandtschaft die Herrschaft übernommen – offenbar von langer Hand vorbereitet, denn die Satrapa Merisa von Elburum ließ keine Gegenwehr erkennen und kollaborierte mit den Maraskanern.

### Elburum unter maraskanischer Herrschaft

Am 11. Efferd liefen mehrere maraskanische Schiffe in den Hafen Elburums ein. Sie kamen ohne Fracht, doch sie luden zahlreiche Söldner und Soldaten der Karmoth-Garde aus. Angeführt wurden sie von einem Komtur des Bluttemplers-Ordens, Iradon Kolenfeld. Dieser erließ umgehend 'Notstandsgesetze', unter anderem eine rigide Sperrstunden-Verordnung, die es den Elburumern untersagte, zwischen Sonnenuntergang und Sonnenaufgang ihre Wohnhäuser zu verlassen. Wer dagegen verstieß, wurde am folgenden Tag auf der *Esplanade der Genüsse* öffentlich hingerichtet. Auch

Flugblatt des Zorganer *Typographischen Instituts*, ab dem 12. Travia verteilt in ganz Aranien

## Mhaharan Arkos Shah gibt bekannt:

### Lob sei den Göttern – die Dämonenbuhle ist tot!

Durch den Willen der Götter gelang binnen einer Woche der zweite, finale Schlag gegen das Moghulat Oron. Konnte die frevlerische Dämonenbündlerin Dimiona in der Schlacht von Zorgan sich noch feige davonstellen, ereilte sie jetzt ihr gerechtes Schicksal.

Nach der überwältigten Zerschlagung des versammelten oronischen Heeres auf den Feldern vor Zorgan war die Freude riesengroß. Doch unser König Arkos wies darauf hin, dass noch nichts gewonnen sei, und begab sich mit seiner Frau, unserer Königin Eleonora, an die Spitze eines Reitertrupps, der weit hinein hinter den Dornrosenwall vorstoßen sollte, um die Moghuli Dimiona zu stellen.

Der Widerstand Orons war gebrochen; unbehelligt durchquerte unser Königspaar das Land, das ehemals ihnen gehörte. Die Dämonenhexe hatte sich in ihr Unheiligtum nach Keshal Taref zurückgezogen, wie eine Ratte in ihr Nest. Doch nach den hohen Verlusten ihrer Truppen konnte sie sich nur mit wenig Leibgarde umgeben.

Im Sturm nahmen unser König und seine tapferen Reiter die Festungsmauern und drangen in die Höfe Keshal Tarefs vor. Dort – in den Höfen, den Serails und in den Katakomben – begegneten sie zahlreichen unaussprechlichen Perversionen und schwärenden Auswüchsen der Dämonenanbetung. Mit dem Schwert machten sie allem frevlerischen Leben in Keshal Taref ein Ende. Die Dämonenbuhle jedoch verbarg sich tief in den Gemäuern. Es war das königliche Paar höchstselbst, welches die Frevlerin Dimiona aufspürte. Sie umgab sich mit den Insignien ihrer dämonischen Macht, doch der reinen Tugendhaftigkeit und dem Gottvertrauen unseres königlichen Paares konnte sie nichts entgegenzusetzen. Mit einem einzigen gezielten Hieb des Schwertes Zhimitarra, der heiligen 'Amethystlöwin', trennte er der Dämonenbuhle den Kopf vom Leib, und leblos fiel sie zu Boden.

Der Leichnam der Moghuli wurde als Zeichen des Triumphes inmitten des Heerlagers an Spießen aufgestellt und der jubelnden Soldaten präsentiert. Derweil brannten die Dächer Keshal Tarefs, damit das reinigende Feuer die Freuel und Perversionen verschlänge. Vor dem Rückweg nach Zorgan befahl König Arkos, den Leib der Dämonenbuhle in Stücke zu reißen und die Teile in jede Provinz zu tragen, als Zeichen des Sieges über das Moghulat Oron. Mit dem faulen Haupt der Moghuli und ihren frevlerischen Insignien zog das Königspaar selbst wieder in Zorgan ein. Mit Jubelstürmen begrüßten die Zorganer die Heimkehr ihrer Helden.

Freue dich, Aranien, deine Peinigerin ist tot! Nun wird auch der Rest Orons nicht mehr standhalten können.

diejenigen 'Aufrührer', die eine Plünderung der städtischen Speicher verhindern wollten, erliefte dieses Schicksal. Jeglicher Widerstand wurde von den maraskanischen Soldaten im Keim erstickt. Mehr als 300 Hinrichtungen ließ Iradon Kolenfeld durchführen, weswegen er von der Bevölkerung 'der Blutrichter von Elburum' genannt wurde.

Die Gewaltherrschaft des 'Blutrichters' dauerte nur bis zum 1. Travia. An diesem Tag traf Haffax' Heer in Elburum ein. Die Maraskaner begannen, die Schiffe mit der Beute zu beladen, die sie in Elburum und im Umland rauben konnten. Haffax dagegen ließ die *Schule der Schmerzen* plündern. Einige der Lehrmeister und Scholaren schlossen sich ihm an; andere dagegen konnten rechtzeitig fliehen. Die Akademieleiterin *Maryan di Shumir* fand an diesem Tag den Tod. Sie stürzte aus dem Turm

der Akademie – es ist jedoch ungeklärt, ob sie Selbstmord beging oder ob jemand dabei nachgeholfen hat. Am 3. Travia verließen die maraskanischen Schiffe unter vollen Segeln den Elburumer Hafen.

## Aufstand gegen Satrapa Merisa

Haffax überließ Elburum seinem Schicksal. Nach dem Auslaufen der Maraskaner brach jegliche Ordnung zusammen. Satrapa Merisa besaß keine Kontrolle mehr über die Stadt, sie zog sich in den *Shorloth*, ihren wehrhaften Palast, zurück. Am 4. Travia erreichte ein Heeresaufgebot des oronischen Adels unter Führung von Iphemia von Narhuabad Elburum. Jubel brach aus, als Iphemia erklärte, sie sei gekommen, um Elburum aus der Knechtschaft

zu befreien. Im Sturm wurde der Palast erobert, und noch bevor die Sonne untergegangen war, reckte Iphemia das blutige Haupt Merisas von Elburum in den Himmel, begleitet von frenetischem Beifall.

Am folgenden Tag brachte ein Bote der neuen Herrin von Elburum die Kunde, dass die Moghuli Dimiona ohne große Bedeckung in ihrem Insanctum Keshal Taref weile. Daraufhin verließ Iphemia mit einigen getreuen Adligen sofort die Stadt Richtung Westen. In Elburum derweil ging die Jagd auf oronische Würdenträger weiter. Dem Beispiel Iphemias folgend, schmückten schon bald die Köpfe oder Körper von Dämonenbündlern so manches Bürgerhaus – stolz präsentiert als Trophäe des Befreiungskampfes.

cg

Aventurischer Bote, 25. Efferd 1028 BF

## Ein neuer Herr für Chalukistan

Hasrabal erobert Chalukand – Herrschaft im Yalaid unklar

**KHUNCHOM.** Das Dämonenbald Reshemin hatte sein Heer nach dem vernichtenden Sieg über die *Goldenen Drachen* in Chalukand an den Städtchen Terekand und Mudrawan vorbeigeführt und war schnell ins aranische Kernland vorgestoßen (siehe AB 112).

Der Sultan, der seit Jahren das Chalukand besetzt hält, jedoch nie bis Chalukand vorgestoßen ist, hatte nichts unternommen, um die oronischen Horden zu stellen oder wenigstens zu behindern. Kaum war jedoch die Gefahr vorüber, da zogen die *Sandwölfe* des Sultans unter ihrem Söldneroberst Alrik ben Darian ein. In effizienter Eile errichteten sie kleine Stützpunkte (es wird gar von Dschinnen-Zauberei berichtet), mittels der auch einige Meilen westlich von Mudrawan die Straße nach Nasir Malkid gesichert wurde.

Vielleicht sollte sich Hasrabals Söldnerheer lieber nach dem 'Schwarzgeier' benennen, jenem räuberischen Aasvogel, für den die Gorische Steppe berüchtigt ist. Denn es verging keine Woche, als schon aus der Oase Birchaluk nahe der Chaluk-Quelle der gorische Heerführer Miralay<sup>1</sup> Harayan ben Hasrabal den trägen Lauf des Chaluk hinabgeritten kam. Und er kam mit Tross und Dienerschaft, um der eingeschüchterten Bevölkerung von Herolden und fliegenden Dschinnen verkünden zu lassen, dass Chalukistan durch die starke Hand Sultan Hasrabals zurückerobert – ja: befreit! – worden sei. Ohne nennenswerte Gegenwehr ritt Miralay Harayan als neuer Emir Chalukistans in Chalukand ein, und Aranien scheint zum gegenwärtigen Zeitpunkt keinerlei Aussicht auf eine baldige Rückeroberung zu haben.

### Die aktuelle Lage

Während die ländlichen Dörfer Chalukistans von Mord und Brand verschont geblieben waren, wurden in Chalukand nach dem Einzug des neuen Emirs eilige Aufbauarbeiten begonnen. Denn die blutige Reshemin hatte hier auf

ihrem Durchzug den Emirpalast und einige Straßenzüge in Brand stecken lassen, wie auch die kleinen Tempel des Efferd und der Peraine, deren Geweihte allesamt ermordet wurden. Da jedoch über die Hälfte der Chalukandim während des letzten Jahrzehnts vor der Doppelbedrohung durch Oron auf der einen

### Der Zaubersultan und seine Erben

Sultan Hasrabal vermochte über Jahrzehnte und unter geringem Aufwand sein Reich kontinuierlich zu vergrößern, ohne dass man außerhalb der Tulamidenlande viel über ihn erfuhr. Es ist jedoch nicht zu übersehen, dass der etwa 80-jährige Magiersultan große Pläne hegt und sich bei deren Umsetzung auf eine große Familie mit langer Geschichte stützt. Denn die Dynastie der *Yakubanim* wird auf uralte gorische Potentaten zurückgeführt, Sultan Hasrabal selbst soll gleich nach seiner Ausbildung an der Pentagramm-Akademie zu Rashdul die Herrschaft über die Dschinnenstadt Al'Ahabad angetreten haben. Schon damals war sein Ziel die Wiedererrichtung eines groß-gorischen Reiches – mit Anchopal und Rashdul, Chalukand und Samra als Grenzstädten und der Gorischen Wüste im Zentrum. Allerdings ist dem ambitionierten 'Zaubersultan' zuzutrauen, dass er insgeheim auch Khunchom und das Yalaid – vielleicht sogar Zorgan und Fasar – zu diesem zukünftigen Reich zählt.

In den letzten Jahren deutet sich an, dass Sultan Hasrabal – der als mächtigster Elementarzauberer der Tulamidenlande gilt – sein Werk zunehmend in die Hände seiner Söhne und Enkel legt, von denen er eine stattliche Anzahl besitzt.

Von fünf der sechs Söhne des Sultans wissen wir die Namen, wenn auch oft nicht mehr als diese. Der Älteste, *Shochan ben Hasrabal*, regiert als Wesir über Rashdul und gilt als die rechte Hand seines Vaters, doch tritt er kaum an die Öffentlichkeit. Der zweitgeborene *Nijar* herrscht als Stellvertreter Hasrabals über Al'Ahabad, während zwei jüngere Brüder, *Harayan* und *Maruban*, die Truppenkontingente in Chalukistan anführen. In welcher Erbfolge diese beiden (und ein völlig unbekannter weiterer Sohn) stehen, ist nicht bekannt. Harayan aber gilt als kundiger Feldherr und grimmiger Kämpfer, weswegen er wohl zum Emir im unruhigen Chalukand ernannt wurde. Der sechste Sohn *Yakuban ben Hasrabal* ist wohl bekannt als stellvertretende Spektabilität der Rashduler Magierakademie, eine elementaristische Hochbegabung und ganz der arkanen Wissenschaft verschrieben. Bis auf Harayan verfügen alle Söhne des Sultans über die Zauberkraft.

Auch unter den Enkeln und Urenkeln des Sultans finden sich begabte Zauberer, von denen einige die Truppen der *Sandwölfe* begleiten. Die bekannteste Tochter Hasrabals ist Magistra *Zuloya*, die an der Akademie Rashdul lehrt; weitere Töchter wurden an ehrwürdige Sippen in Rashdul, Fasar und dem Kalifat verheiratet.

<sup>1</sup>) tul.: Oberst

und Gorien auf der anderen Seite nach Zorgan geflohen war, traf die willkürliche Zerstörung nur wenige bewohnte Häuser, und die Zahl der Opfer war gering.

Allerdings bieten die leeren Häuserblöcke offenbar einigen kleinen kämpferischen Einheiten Schutz: Es heißt, die *Sandwölfe* müssten immer wieder schmutzige Scharmützel in den Straßen der Stadt fechten. Ob es sich bei dieser Opposition aber um oronische oder maraskanische Kämpfer oder um aufrechte Über-

reste der *Goldenen Drachen* handelt, konnte nicht geklärt werden.

## Die Aussichten

Sultan Hasrabal scheint Chalukand als einzigem Seezugang seines Sultanats große Bedeutung beizumessen und bemüht sich um eine schnelle Beruhigung der Zustände. Es erscheint ob seiner sicheren Stellung in Chalukistan und der desolaten Lage Araniens nur konse-

quent, wenn er auch einen baldigen Vorstoß gegen Anchopal wagen würde, wo jedoch immer noch die *Furchtlosen* zur Verteidigung bereit stehen. Mit der Eroberung Chalukistans ist nun zudem das Yalaiaad vom aranischen Kernland abgeschnitten. Weder Gorien noch Khunchom – die Stadt wird zu großen Teilen von den Yalaiaad-Bauern versorgt – haben bislang offiziellen Anspruch auf die fruchtbare Halbinsel erhoben. Aranien jedenfalls wird das Yalaiaad wohl genauso wie Chalukistan zunächst aufgeben müssen.

cg / Tyll Zybura

Darpatischer Landbote, Hesinde 1028 BF

# Im Osten geht die Sonne unter Haffax' Truppen nehmen Jandraskan im Handstreich – Seit Monden keine Nachricht mehr aus Praiosdank

**PERRICUM. Krieg und Chaos allenthalben!** Nach dem Angriff auf Aranien (AB 113) hat der seit Götterlaufen aufgestaute Zorn des Helme Haffax nun anscheinend auch die östlichste Grafschaft des Mittelreiches mit voller Härte getroffen. Nach Berichten verwundeter Seekrieger, die sich mit dem Segen des Herrn Efferd bis nach Perricum durchzuschlagen vermochten, soll der kaiserliche Stützpunkt Retohaven auf der Insel Jandraskan zu Beginn des Boronmondes an den Feind gefallen sein. Wenig ist seitdem aus dem Oktogon, dem trutzigen Festungsbau der Admiralität, gedrungen, wo die Überlebenden des Angriffs "zu ihrer eigenen Sicherheit" vorerst in Gewahrsam genommen wurden.

Dennoch konnte auch das rasche Handeln der Admiralität die Ausbreitung von Gerüchten, Schauermärchen und Halbwahrheiten nicht verhindern. Nach Erkenntnissen des *Darpatischen Landboten* gilt als gesichert: Das in Retohaven stationierten IX. Seekriegsbataillon *Maraskanwacht* wurde völlig überraschend von einem kleinen Seegeschwader des Reichsverrätters angegriffen.

Dass sich unter den feindlichen Schiffen auch eine der so genannten Dämonenarchen befunden haben soll, kann die Redaktion zum Zeitpunkt der Drucklegung nicht mit Sicherheit bestätigen. Nach über sechs Götterläufen des tapferen Ausharrens wurde der Stützpunkt inmitten der Blutigen See vernichtend vom Feind geschlagen.

Nur dem beherzten Eingreifen wagemutiger Zivilisten soll es zu verdanken sein, dass die Trireme *Unsterbliche Damaris* und die Bireme *Admiral Severin* mit etwa 100 Seekriegern an Bord gen Süden entfliehen konnte. Alle ande-

ren Schiffe, militärisches Gerät sowie der Kommandant nebst Offizieren müssen als verlustig gelten.

Über den Verbleib der beiden entkommenen Schiffe ist nichts bekannt. Die letzte bekannte Sichtung lokalisiert sowohl die *Unsterbliche Damaris* als auch die *Admiral Severin* vor der Nordküste Jilaskans.

Da seit den Unruhen in Praiosdank (AB 113) keine Nachricht mehr von der Insel auf dem

Festland eingetroffen ist, muss wohl das Schlimmste befürchtet werden.

Unsere Gebete gelten in diesen Tagen nicht nur den 100 tapferen Seekriegern, sondern auch mehreren Hundert mittelreichischen Siedlern, die 1007 BF einem Aufruf Gräfin *Trontir von Alfs* im Aventurischen Boten (AB 27) gefolgt sind und sich neben den Erben der Priesterkaiser auf der Insel niedergelassen haben.

Jens Blome/cg

## Kaiserlicher Flottenstützpunkt Retohaven

986 BF auf Befehl von Kaiser Reto auf Jandraskan errichtet, diente Retohaven um ein Jahr später während der Eroberung Maraskans als Brückenkopf und Rückzugsmöglichkeit unmittelbar vor der Insel. Am Südausgang des Golfs von Tuzak gelegen, übernahm das IX. Seekriegsbataillon *Maraskanwacht* nach der Eroberung der Insel die Aufgabe, im Süden des Eilands den aufkeimenden Schmuggel zu unterbinden. Nach dem Verlust der Flottenstützpunkte Elburum (997 BF), Rethis (1010 BF), Rulat (1019 BF), Mendena (1019 BF), Jergan (1020 BF) und Harben (1027 BF) war Retohaven neben Hôt-Alem eine der letzten Anlaufstellen der kaiserlichen Flotte außerhalb von Perricum.

Am Vorabend der Rückeroberung Sinodas im Praios 1022 BF liefen die maraskanischen Exilanten unter der Führung der Kriegs-Wezyradim in Retohaven ein, um ausgeruht und frisch gestärkt wenige Tage später das Shikanydad auszurufen.

Seitdem wurden auf ausdrückliche Anweisung Reichserzadmirals *Rudon von Mendena* (hinter der nicht wenige die Federführung *Dexter Nemrods* sehen) in Retohaven nicht nur die Schiffe der ehemaligen Feinde angesichts einer weitaus größeren Bedrohung toleriert – nein, mit der Operation *Gift für den Stachel* fand bis Ende Peraine 1027 BF sogar eine längerfristige Unterstützung Weißmaraskans mit Waffen und Nahrungsmitteln statt. Seitdem liefen auch die Freibeuter-Schiffe des Shikanydad den Hafen regelmäßig an. Was in Sinoda oder Perricum für Empörung sorgen würde, war hier im Kleinen bereits eingetreten: Kaiserliche und Maraskaner lebten und arbeiteten gemeinsam, um dem dämonischen Feind entgegenzutreten.

Kommandant des Stützpunktes war *Halderich v. Hebenstreyt*, der während der Answinkreise für kurze Zeit den Posten des Reichserzadmirals bekleidete. Da seinerzeit für eine Verbanung nach Rulat die Beweislage nicht ausreichte, der garetische Edle jedoch als führendes Mitglied der kaiserlichen Admiralität untragbar geworden war, bot sich der vakante Führungsposten Retohavens 'am Ende der zivilisierten Welt' als willkommene Lösung des Problems an.

Tobrisches Wolfshorn, Efferd 1028 BF

## Tobrien ruft Tobrier heim!

PERAINEFURTEN. Nach den sich überschlagenden Ereignissen in Gareth und Albarnia ist Seine Hoheit, der tobrische Herzog Bernfried von Ehrenstein, nun endlich wieder vom Reichskongress nach Hause zurückgekehrt. Noch auf der Heimreise hat er sich an sein Volk gewandt, vor allem an jene Tobrier, die immer noch als Flüchtlinge fern der angestammten Heimat weilen.

Den reichsweiten Aufruf Seiner Hoheit haben wir auf herzogliche Bitte hin nachfolgend selbstverständlich wortgetreu niedergeschrieben und wollen ihn hiermit all unseren Lesern zugänglich machen, auf dass die Kunde des Herzogs weitergetragen wird an das Ohr seiner Untertanen:

»Tobrier fern der Heimat, ihr unermüdlichen Streiter wider die Finsternis, all ihr rechtschaffenen Reckinnen und Recken des Reiches und unserer gemeinsamen Heimat Tobrien!

Nun, nachdem der zwölfmalverfluchte Usurpator und selbsternannte Dämonenkaiser Galotta gefallen ist – die Zwölfe seien gepriesen –, ist es an der Zeit, dass wir uns auf unsere eigene Heimat besinnen und dafür Sorge tragen, dass wir die Gunst der Stunde, die uns die Allerheiligsten Zwölfgöttlichen Geschwister in Alveran droben gewähren, nutzen und damit beginnen, unsere Heimat wieder mit vereinten Kräften aus dem Chaos zu erheben und wieder einmal aufzubauen. Vor über zwanzig Götterläufen haben die menschenfressenden und grausamen Oger unser aller

geliebte Heimat verwüstet. Auch dies geschah nach dem Willen des verfluchten Galotta, und dennoch haben wir sie aus den hinterlassenen Scherben wieder neu errichtet. Nun, nachdem der Verfluchte nicht mehr ist, und gerade jetzt, wo das Reich Rauls des Großen in Scherben zu liegen scheint, ist es wichtiger denn je, dass wir uns auf unsere tobrischen Tugenden besinnen: zusammenstehen und wieder aufbauen, was von dämonischer Hand und durch lästerlichen Willen genommen wurde. Nun ist es wichtiger denn je, dass wir die schändliche finstre Horde im Zaume halten und ihr zeigen, dass es ihr größter Fehler gewesen ist, dass sie sich uns Tobrier zum Feind gemacht haben!

Darum rufen Wir euch, ihr guten und treuen Untertanen, die ihr im ganzen Reich verstreut euer Dasein fristet, ihr, die ihr die Schlachten bei Wehrheim und Gareth überlebt habt: Besinnt euch eurer Heimat und kehrt zurück nach Hause. Wir selbst drücken allen Adelsleuten, die Unseren Untertanen die lange Zeit Unterschlupf gewährten und sich ihrer annahmen, Unseren herzoglichen Dank aus. Vor den Augen der Götter – Mutter Travia dem vor – habt ihr euch als wahrhaftige Edle erwiesen und Wir selbst, ja, das ganze Herzogtum steht tief in Eurer Schuld!

So soll es verkündet werden auf jedem Marktplatz, in jeder Taverne und Schenke angeschlagen werden und alle Barden sollen die Kunde weitertragen:

Tobrier, kommt heim in unser aller geliebtes Heimatland, kommt, um Uns zu helfen! Nun ist es wichtiger denn je, die Grenzen zu si-

chern und Sorge zu tragen, dass die unsteten und führungslosen Haufen des Gegners nicht zur Ruhe kommen und aus dem scheinbaren Chaos einen Vorteil ziehen können! Nun ist es wichtiger denn je, die Reihen der Kämpferinnen und Kämpfer zu schließen und gemeinsam dem Feinde zu trotzen, ja, gegen ihn vorzugehen! Nun ist es wichtiger denn je, dass verlassene Katen, Höfe, Türme, Dörfer und Burgen wieder bemannt und bevölkert werden, dass die Felder bestellt, Wälder aufgeforstet und Steinbrüche abgebaut werden!

Wir, Bernfried von Ehrenstein, von der Götter Gnaden Herzog der tobrischen Lande im nunmehr neunten Kriegsjahr, bitten euch alle: Kehrt heim!»

So weit die Worte Seiner Hoheit. Hoffen wir, dass seine Untertanen diese Nachricht erhalten und dem herzoglichen Aufruf Folge leisten.

Hier bleibt nun noch zu erwähnen, dass die kriegerische Lage in den tobrischen Gebieten erstaunlich ruhig und entspannt ist.

Einzig in den Heerlagern der Frauen und Mannen Herzog Bernfrieds scheint die Stimmung gereizter zu sein. Niemand will recht einsehen, warum nicht jetzt zurückgeschlagen wird, da der Feind doch offensichtlich schwer angeschlagen scheint. Wir wollen beten, dass es im östlichen Herzogtum nicht auch zu Aufständen der Soldaten kommt.

Stephan Feger/uk

Fantholi, Rondra 1028 BF

## Rondrianische Wachablöse in Weiden

### Wehrtempel zu Leuentruz am Sichelstieg fertig gestellt

SICHELSTIEG. Bereits zum Schwertfest im Rondra-Mond 1028 BF trafen sich hohe Würdenträger mehrerer Orden der Rondra-Kirche sowie der Herzogtümer Weiden und Tobrien, um ein weiteres Zeichen ihrer grimmen Entschlossenheit zum fortwährenden Kampf gegen die Schwarzen Lande zu setzen. Am Scheitel des Sichelstieges, der als wichtigster Nachschubweg im Osten des Reiches Weiden und Tobrien miteinander verbindet, wurde nach vier Götterläufen der Wehrtempel zu Leuentruz fertig gestellt und in die Obhut des Ordens der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita übergeben. Schon vor mehr als sechs Götterläufen hatte der Orden der Schwerter von Gareth mit dem Aufbau eines Tempels am Sichelstieg begonnen. Doch die Widrigkeiten des Wetters und des Geländes verlangsamten den erfolgreichen

Abschluss des Vorhabens, ehe ein Angriff des Drachen Lessankan den Bauarbeiten vorerst ein Ende setzte. Zwar gelang es, eine Kapelle zu Ehren der Heiligen Thalionmel im Schutze einer Höhle zu errichten, aber erst als im Ingerimm 1023 ein zu allem entschlossener Trupp von Weidener Rittern, Zwergen und Geweichten der Rondra den Sichelstieg von den Schergen Borbarads befreite und dabei auch Lessankan in die Flucht schlagen konnte, wurden die Bauarbeiten an der Wehranlage wieder aufgenommen. Diesmal unterstützte auch der Orden der Hohen Wacht seine Glaubensbrüder aus Gareth, und gemeinsam schickten sich die Orden an, den Bau eines Wehrtempels zum Schutze des Sichelstieges entschlossen voranzutreiben. Nun endlich, am 16. Rondra 1028, konnte Hochwürden Leonetta Rondralieb von Donnerbach das Banner der Hohen Wacht auf

dem Söller von Leuentruz entrollen und dieses neue Bollwerk zum Schutz der zwölfgöttlichen Lande für ihren Orden in Besitz nehmen.

Schon im Tsa-Mond 1027 hatte Ihre Erhabenheit, das Schwert der Schwerter, im Rahmen der herzoglichen Hochzeit auf dem Sichelstieg die Weihe des Tempels im Herzen der Wehranlage vollendet. So wundert es nicht, dass Ihre Hoheit Herzogin Walpurga von Weiden selbst zugegen war, um der Zeremonie beizuwohnen. Auch im Namen ihres Gatten, Herzog Bernfried von Tobrien, empfing sie das Beistandsgelübde der Rondrianer und überreichte Hochwürden von Donnerbach zum Zeichen ihrer Freundschaft ein Wappenschild, das die Farben von Löwin, Wolf und Bär vereint.

Fortsetzung auf Seite 26



## Aventurische Kleinanzeigen

Anmerkung der Redaktion: Für alle Fanzine- und sonstige Verkaufsanzeigen gilt, dass Lieferung nur gegen Vorkasse erfolgt. Bei Überweisung bitte deutlich den Absender auf dem Vordruck angeben. Bei Bezahlung in Briefmarken bitte nur Marken bis zu einem Wert von EUR 0,55 verwenden.



Viele Opfer hat der Kampf gegen die Erben des Behnians gefordert und vor allem die Diener der Herrin RONdra haben einen hohen Preis für die Verteidigung der zwölfgöttlichen Ordnung zahlen müssen. Dies gilt auch für den **Orden der Schwerter zu Gareth**, welcher ebenfalls einen hohen Blutzoll entrichten musste. Aber auch wenn der verfluchte Galotta und der untote Drache besiegt wurden, gibt es noch viel zu tun, überziehen ihre Gefolgsleute und deren Knechte doch immer noch große Teile des Neuen Reiches mit unaussprechlichen Schrecken und Terror. Wer auch immer sich nun berufen fühlt, uns in unserem Kampf gegen die Feinde der Zwölfe im Osten, aber auch anderswo, zu unterstützen, und bereit ist, mit Herz und Hand der Herrin RONdra zu dienen, der möge sich in einer unserer Ordensburgen melden oder bei: **Marcus Friedrich, Chlodwigstr. 2, 52388 Nörvenich (marcus\_friedrich@t-online.de)**.

Gegen 1,44 EUR in Briefmarken erhaltet ihr eine Sonderausgabe unserer Ordenspostille, in der unsere Gemeinschaft irdisch wie aventurisch vorgestellt wird.  
**Rondra mit Euch!**

### Aufnahme neuer Eleven an der Hohen Akademie des Lebens zu Baburin

Hiermit sei bekannt gegeben, dass an der Hohen Akademie der Verwendung arkaner Künste und der Ausübung magischer Lebensweise zur Meisterung des

Großes D&D Special und Gäste

**Rollenspiele,  
Tradingcards,  
Tabletops,  
CoSims,  
Spieleverlage,  
Autoren,  
Redakteure,  
Lesungen,  
Workshops und  
Turniere mit  
1.000 Besuchern  
aus ganz  
Deutschland**

Lebens im diesseitigen Sein zu Baburin nun zu Beginn des neuen Lehrjahres neue Eleven aufgenommen werden. Alle interessierten wenden sich mit ihrer Bewerbung bitte direkt an Seine Spektabilität Mentenoch-Sura Kodem, der sich über **Carolin Budick, Eichenallee 5 a, 41469 Neuss** alsbald erreichen läßt.  
*Irdisch: Wer Interesse hat, als Scholar an einem Brief- oder Mailrollenspiel an einer Magierakademie teilzunehmen, kann sich über die Akademie unter <http://baburin.piranho.com> informieren und von dort aus auch direkt eine Mail schicken.*

### Mitstreiter gesucht

DSA-Gruppe in **46483 WESEL** sucht Mitstreiter für das 3. Regelwerk, Ab 20 J bis unendlich. Mit Spaß an der Sache. Wir spielen Sonntags Nachmittags. Bis dann. [Tjoldor@gmx.de](mailto:Tjoldor@gmx.de)



**www.dreichcon.de**  
**19. + 20. 11. 2005**  
**in Dreieck bei**  
**Frankfurt am Main**

### DSA-Material zu verkaufen

Für alle Sammler und Rollenspieler der ersten Stunde: Ich verkaufe (fast) alle Abenteuer (bis ca. A 100), auch die ganz alten. Ab 10 EUR... Eine genaue Liste der Abenteuer und der Preise könnt ihr bei mir anfragen. [MatthiasResch@gmx.de](mailto:MatthiasResch@gmx.de)

Verkaufe **DarkForce-Karten** der Kategorien A, B und C. Preise A: 10 Cent, B: 50 Cent und C: 1 Euro pro Karte. Mengenrabatte möglich. Anfragen an: [DarkForceKarten@web.de](mailto:DarkForceKarten@web.de)

Biete **DSA 3-Material** (Boxen, Abenteuer, Spielhilfen) sowie **DSA-Romane**. Gesuche & Anfragen bitte an [hard\\_y@gmx.de](mailto:hard_y@gmx.de)

### NACHBESTELLUNG

1-2 Ausgaben (gegen je 2,50 EUR in Briefmarken) bei:

**Fantasy Productions,  
Postfach 1517  
40675 Erkrath**

3 oder mehr Ausgaben (per Lastschrift portofrei / bei NN EUR 5.- Porto + 1,60 EUR Zahlkartengebühr) bei:

**Fantastic Shop,  
Postfach 1509,  
40675 Erkrath,  
Tel.: 0211-92 43 202**

**VKG Hamburg  
Tel.: 0180-530 14 12**  
(werktags 8-20 h; EUR 0,12/min)

**Fax: 040-30198182**  
Mail:  
[abo-service@verlagsunion.de](mailto:abo-service@verlagsunion.de)

### FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN

einzig und allein an:

**VKG Hamburg**  
**Kontakt: siehe oben**

### REGELFRAGEN ZU DSA

telefonisch  
einzig und allein an:

**DSA-Regeltelefon  
0211-9243408  
(nur Mi 18-20 h)**

oder per email an  
[dsaregeln@fanpro.com](mailto:dsaregeln@fanpro.com)

### KLEINANZEIGEN

einzig und allein an:

**Britta Neigel  
Von-Humboldt-Str. 11  
26180 Rastede**

oder per eMail an

**Ulrich Kneiphof**  
[avbote@fanpro.com](mailto:avbote@fanpro.com)

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg

## ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben) frei Haus zum Jahresbezugspreis von 13,- EUR (Ausland 15,- EUR) einschließlich Porto und Versand. Das Abonnement gilt zunächst für ein Jahr und verlängert sich nur dann um jeweils ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums schriftlich darauf verzichte.

### Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

### Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

Bequem und zeitsparend per Bankeinzug

(Nur mit deutschem Bankkonto möglich!)

Konto-Nr.: \_\_\_\_\_

BLZ: \_\_\_\_\_

Bankinstitut: \_\_\_\_\_

Gegen Jahresrechnung an meine Adresse. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!  
Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels). Dies bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift.

Datum, 1. Unterschrift  
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum, 2. Unterschrift  
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

### Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am \_\_\_\_\_ abgeschickt.

**Vertrauensgarantie:** Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der **VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg** widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

## Achtung! Wichtige Meisterinformation! Vor dem Weiterlesen unbedingt beachten!!!

Lieber Leser!

Alle nachfolgenden Texte sind ausnahmslos Meisterinformationen oder rein irdischer Natur. Wenn Sie sich also nicht selbst den Spaß an den Hintergründen der jeweiligen Artikel, Szenarioverschlüsse oder Abenteuer nehmen wollen, trennen Sie die nachfolgenden Seiten einfach heraus und geben Sie sie ungelesen Ihrem Meister.

Liebe Meister, Sie haben Ihrerseits hier die Möglichkeit, alle Informationen zu den Botentexten, die Ihnen und Ihren Abenteuervorbereitungen oder Spielsitzungen jegliche Spannung nehmen würde, herauszutrennen und den Spielern vorzuenthalten.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Spielrunden weiterhin viel Spaß beim Spiel!

### Zeitleiste der Ereignisse im Aventurischen Boten 114:

**Anfang Phex 1027 BF bis Praios 1028 BF:** Überfälle der Orks auf Gebiete des mittleren Finsterkamm

**22. Rahja 1027 BF:** Überfall auf Praios-Geweihte in Hasenfeld

**29. Rahja 1027 BF:** Vision des obersten Bannstrahlers Greifenfurts

**Praios 1028 BF:** Schlacht bei Crumolds Auen, Truppen des Reichsregenten besiegen und zersprengen das albernische Heer.

**Praios 1028 BF:** Treueeide und Urteile nach der Schlacht von Crumolds Auen zwischen Albernien und dem Reich

**16. Praios 1028 BF:** Orks überfallen Finstertann

**15. Praios bis 12. Rondra 1028 BF:** Reinigung und Konsekration des Bannstrahlerturms in Greifenfurt

**1. bis zum 10. Rondra 1028 BF:** Sichtung eines Heeres, begleitet von Lutisana von Perricum, auf dem Saljethweg gen Greifenfurt

**5. Rondra 1028 BF:** Wehrkapelle Leuentruz auf dem Sichelstieg vollendet, eingeweiht und vom Orden der Hohen Wacht besetzt.

**9. Rondra 1028 BF:** 200 Orks passieren das Kloster Rabenhorst am Fuß des Nebelsteins.

**12. Rondra 1028 BF:** Orks überfallen Greifenfurt.

**Efferd 1028 BF:** Der tobrische Herzog ruft seine Landsleute fern der Heimat zurück nach Tobrien.

**Anfang Efferd 1028 BF:** Haffax zieht sich aus Aranien nach Elburum zurück.

**25. Efferd 1028 BF:** Hasrabal erobert Chalukand

**1. Travia 1028 BF:** Schlacht von Zorgan

**Mitte Travia 1028 BF:** Tod Dimionas  
**ab Herbst 1028 BF:** unsichere Schiffspassagen entlang der Küste Windhags

**4. Boron 1028 BF:** Haffax nimmt Jandraskan im Handstreich.

### Die Schlacht bei Crumolds Auen, Seiten 1–2

#### Meisterinformationen:

Die Reichstruppen haben das albernische Heer vernichtend geschlagen. Der Pfeilschuss auf den Vogt der Mark Elenvina wird hier nicht aufgeklärt und kann daher von dem geeigneten Meister nach Lust und Laune interpretiert werden.

Invher ni Bennain ist entkommen; der albernische Ritter Cullyn ui Niamad hat die schwer verwundete Königin aus dem Schlachtgetümmel in den Gundelwald gerettet (und wird dafür noch geehrt werden).

Auf albernischer Seite könnten die Helden als Landwehr, Söldner oder Büttel eines Adligen

angeworben worden sein. Verbündete Thorwaler entsandten zweihundert Freiwillige, die in der Schlacht aufgerieben werden, als sie den Rückzug verletzter Albernier decken. Die beiden kaiserlich-albernischen Garderegimenter sind reichsreu und stehen damit Invher nicht zur Verfügung.

Die Helden werden eine Niederlage erleben, sollten aber entkommen, da ihnen bei Gefangennahme der Galgen droht (falls sie nicht adlig sind).

Auf nordmärkischer Seite besteht das Heer größtenteils aus kaiserlich-nordmärkischen Soldaten. Hier gibt es für die Helden wenig zu tun. Möglich wäre es, als angeworbener Söldner oder reichstreuer Ritter im Aufgebot eines nordmärkischen Barons zu kämpfen. Magisch begabten Charakteren schlägt hier jedoch häufig Misstrauen entgegen.

Der Angriffsbefehl des Herzogs nach dem Mord am Vogt Rupo überrumpelt sowohl die Albernier als auch seine eigenen Truppen. Die zahlenmäßige Überlegenheit der Reichstruppen entscheidet schließlich den Ausgang.

Roland Schupp

### Oronische Niederlage vor Zorgan, Seite 3–4

#### Meisterinformationen:

Die Dokumentation des *Kriegs der 35 Tage* durch eine ausführliche Zeitleiste finden Sie im *Aventurischen Boten Nr. 113*. Die drei Artikel dieser Ausgabe ('Oronische Niederlage vor Zorgan', 'Haffax verlässt Aranien' und das Flugblatt 'Lob sei den Göttern – die Dämonenbuhle ist tot') bleiben unkommentiert.

#### Das Ende Orons als Abenteuer

Im *AB 113* konnten Sie bereits das Szenario *Ruf der Götter* spielen, in dem der Tod Reshemins von Yashualay thematisiert wird, und begleitend zum vorliegenden Artikel 'Oronische Niederlage vor Zorgan' finden Sie im Abenteuer *Schwur des letzten Sultans* einige Anregungen, wie sie dieses mit der Schlacht von Zorgan verbinden und letztere ausgestalten können.

Fast ganz Oron ist nach dem Stand der Dinge vernichtet worden. Es bleiben jedoch



### Impressum

**Herausgeber:** Fantasy Productions GmbH,  
Postfach 1517, 40675 Erkrath

#### Redaktion:

Florian Don-Schauen, Momo Evers, Ulrich Kneiphof, Britta Neigel, Thomas Römer

**Lektorat:** Florian Don-Schauen, Momo Evers

#### Ständige Mitarbeiter:

Frank Wilco Bartels, Peter Diehn, Lena Falkenhagen, Tom Finn, Chris Gosse, Stefan Küppers, Mark Wachholz und Anton Weste

#### Mitarbeiter dieser Ausgabe:

S. Arenas, J. Blome, H. Brendel, St. Feger, A. Harzenetter, D. Jödemann, D. S. Richter, W. Scholger, R. Schupp, M. Schwefel, St. Trautmann, V. Weinzheimer, T. Zybura

**Mottoautor:** Maria Czernuch

**Illustrationen:** Caryad, Ruud van Giffen, Ina Kramer, Susi Michels

**Satz & Layout:** ULK

Der *Aventurische Bote* erscheint zweimonatlich.

Copyright © 2005 by Fantasy Productions GmbH, Germany

Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.  
Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.

Abonnementbedingungen siehe Seite 9.

### Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!)

Britta Neigel  
Von-Humboldt-Straße 11  
26180 Rastede  
oder per eMail an:  
avbote@fanpro.com

ein paar 'alte Zöpfe', die Sie in Ihrer Hel- dengruppe 'abschneiden' können:

- Offiziell ungeklärt bleiben wird das Schicksal von *Yabman Pasha* (siehe **Blutrosen**, Seite 37). Sie können ihn mit seinem wilden Ferkina-Haufen in der Schlacht von Zorgan auftauchen lassen, wo die Helden ihn im direkten Gefecht bekämpfen können. Oder aber er entkommt – vielleicht als Leibwächter Dimionas – mit nach Keshal Taref, wenn sich die Helden dem Ausfall von König Arkos anschließen wollen. Eine dritte Alternative ist, dass er plündernd durchs Zorganer Land zieht und Rache für die Niederlage vor der Stadt nimmt. Welche Möglichkeit Sie auch wählen – Yabman Pasha wird offiziell nicht mehr in Erscheinung treten.

- Auch wenn die Heere Orons geschlagen sind: Die oronische Flotte hat noch keine Niederlage erlitten. Die Helden können also in See stechen und die oronischen Galeeren in einer Seeschlacht im Golf von Perricum stellen oder sich heimlich nach Yasirabad schleichen und die vor Anker liegenden Schiffe sabotieren – und vielleicht gleich die ganze Stadt in ihre Gewalt bringen.

- Sollten *Faviriol Krühenschwinge* (siehe **Blutrosen**, Seite 37) und *Adaon von Garlschgrötz-Veliris* (siehe **Blutrosen**, Seite 38) in Ihrem persönlichen Aventurien noch leben: Jetzt ist die Gelegenheit, ihnen endgültig ein Ende zu bereiten.

## Im Osten geht die Sonne unter, Seite 7

### Meisterinformationen:

Leider handelt es sich bei den im Artikel angesprochenen Vorkommissen mitnichten um Gerüchte. Anfang Boron greift *Nedimajida von Tuzak*, die Komturin von Boran (**Blutrosen**, Seite 126), den kaiserlichen Flottenstützpunkt Retohaven an, um ihn noch am gleichen Tag zu annektieren. Hintergrund dieses Angriffes sind nicht der jahrelang aufgestaute Zorn des Fürstkomturs oder eine bloße Säuberung des Maraskan-Sundes von den Resten kaiserlicher Flottenpräsenz, sondern vielmehr ein Geheimnis, das seit Jahrtausenden auf Jandraskan seiner Entdeckung harret.

## Zeittafel für die Operation *Alabastriens Ende*, Seiten 3–7:

8. **Travia 1028 BF:** Haffax kehrt am Ende seines Araniens-Feldzuges zusammen mit der ehemaligen Hesinde-Geweihten Jasina Melenaar und den *Elburischen Tafeln* nach Jergan zurück (**AB 113**).

10. **Travia:** Jasina Melenaar beginnt in der Stadtresidenz von Haffax mit der Entschlüsselung der Tontafeln. Haffax erhofft sich,

schon bald Bastrabuns Bann auf Maraskan erneuern zu können, um die echsischen Schrecken des Binnenlandes einzudämmen.

14. **Travia:** Während der Entschlüsselung der ertulamidischen Glyphen enträtselt die Hesinde-Geweihte vereinzelte Aufzeichnungen von Begegnungen mit Geschuppten im Shadif und Mhanadistan aus der Zeit um 1700 v.BF – keine 100 Jahre nach der Errichtung von Bastrabuns Bann.

20. **Travia:** Melenaar entdeckt eine Passage, in der von der Folterung eines gefangenen Echsenmenschen die Rede ist. Vor seinem Tod soll der Achaz in kalter Verachtung den Tulamiden die Vergeblichkeit ihres Tuns vor Augen geführt haben: "Die Anhänger Pprsss' sind vor dem Zauberwerk des H'Bastra gefeiert."

Haffax ist beunruhigt von der bestehenden Möglichkeit, die Echsen könnten später den errichteten Bann überwinden, und befiehlt eine eingehende Untersuchung dieses Themas. Auch ein Agent der Skrechu, ein hochrangiger Offizier in Haffaxens Dunstkreis, ist an der Vertiefung der Materie interessiert: Wittert er doch die Möglichkeit, der beständig dräuenden Gefahr durch die Forschungen der Khumchomer Magier zu Bastrabuns Bann auf der einen Seite und der akuten Bedrohung durch die Pläne Haffax' auf der anderen Seite ein effektives Ende setzen zu können.

29. **Travia:** Auf Geheiß der Skrechu werden von ihrem Agenten Hinweise platziert, die von einem der letzten Pprsss-Heiligtümer Aventuriens auf der Insel Jandraskan berichten. Selber bar jedweder Schiffsverbände oder nennenswerter Truppen, erhofft sich die Skrechu mithilfe von Haffax' Flotte die Insel von der störenden Präsenz des kaiserlichen Stützpunktes Retohaven bereinigen zu können, um dann selbst unbehellig nach der vergessenen Liturgie des Pprsss' suchen zu können.

2. **Boron:** Der Fürstkomtur erteilt den Befehl, mit der Operation *Alabastriens Ende* (den Namen Alabastrien trug Maraskan während der friedlichen Rohalszeit) zu beginnen: Von Boran aus sticht *Nedimajida von Tuzak* mit einem Flottengeschwader bestehend aus den Zedrakken *Tiefe Tochter* und *Dajins Zorn* und der Karracke *Finsterkumm* (unter dem Befehl des Skrechu-Agenten) in See. Die Komturin selbst übernimmt das Kommando des Ma'hay'tam *Boransdorn*.

4. **Boron:** Nach kurzen Gefechten fällt Retohaven in die Hände der Angreifer. Knapp 100 Seekrieger können auf drei Schiffen dem Zugriff des Feindes entkommen, werden jedoch von der *Boransdorn* verfolgt. Kommandant Halderich von Hebenstreyt sowie sämtliche seiner Offiziere werden gefangen genommen und noch in der Nacht auf der

*Tiefen Tochter* nach Jergan deportiert. *Nedimajida* übergibt das Kommando vor Ort dem Agenten der Skrechu.

5. **Boron:** In Sichtweite der Insel Jilaskan kommt es zum Gefecht zwischen der *Unsterbliche Damaris*, der *Admiral Severin* und der Dämonenarche. Erst als die jilaskanischen Galeeren *Blendstrahl aus Alveran* und *Goldene Geißel* in den Kampf eingreifen, lässt der Ma'hay'tam von seiner Beute und tritt den Rückzug an. In Praiosdank angekommen, unterstellt Gräfin Trontir von Alfz die überlebenden Seekrieger ihrem persönlichen Befehl und bringt mit ihrer Hilfe endgültig wieder Ordnung in die unruhige Hauptstadt der Grafschaft (siehe **AB 113**). Bis "genügend Kräfte für einen reinigenden Schlag wider die Finsternis gesammelt sind", sollen die Kaiserlichen in Praiosdank verbleiben.

6. **Boron:** Auf Jandraskan beginnt der Agent der Skrechu die ersten Expeditionsgruppen ins Inselinnere auszusenden, um das Pprsss-Heiligtum zu entdecken.

22. **Boron:** Das dritte Schiff, eine kleinere Karavelle mit 20 Seekriegern an Bord, kommt in Perricum an und überbringt der Admiralität die Walpurgas-Botschaft vom Fall Retohavens.

## Rondrianische Wachablöse in Weiden, Seite 8 und 26

### Meisterinformationen:

*Spielerprojekt Sichelgarde* (Kontakt): Marco Schrage, Waterloostr. 73, 28201 Bremen, drachenstein@gmx.de

*Spielerprojekt Schwerter von Gareth* (Kontakt): Armin Harzenetter, Rot-Kreuz-Str. 1, 87740 Buxheim, ptolemansuni@gmx.de

## Unklare Lage in der Grafschaft Winhall, Seite 28

### Meisterinformationen:

Muiradh von Niamor-Jasalin, Baron von Niamor, ist in Albarnia in Ungnade gefallen, da ihm von Seiten Invhers Faktiererei mit dunklen Feenwesen und die Ermordung vieler Winhaller vorgeworfen wird. Nun stellt er sich auf die Seite des Reiches und hat damit seine Winhaller Nachbarn gegen sich. Die heranrückenden Nordmärker Truppen sehen sich einem Wirrwarr von Gerüchten und gegenseitigen Anschuldigungen gegenüber und erbitten beim Stab des Heeres die Hilfe eines Inquisitors.

Details zu dem Hintergrund dieser Vorgänge in der Grafschaft Winhall kann man auf der Homepage des Fanzines *Beleman* im PDF-Format nachlesen: [www.beleman.de](http://www.beleman.de)

# KURZSZENARIO

## DER SCHATTEN VON OKDRÂGOSCH

Ein Szenario für 3 bis 5 erfahrene Helden

von Daniel Jödemann



Mit Dank an Lena Falkenhagen, Martin Lorber, Katharina Pietsch und Mark Wachholz



*Achtung! Das Abenteuer beschreibt ein Ereignis, das parallel zur Rückkehr des Kaisers stattfindet. Da es keine entscheidenden Punkte des Abenteuers vorwegnimmt, kann es bedenkenlos auch von solchen gelesen werden, die die Rückkehr des Kaisers (und auch Aus der Asche) noch nicht gespielt haben.*

### DER HINTERGRUND

Mit diesem Szenario hat eine Heldengruppe die Möglichkeit, dem Hochkönig der Zwerge bei der Sicherung einer uralten Trollfeste in den Trollzacken zu helfen, die dereinst einmal zu Okdrâgosch werden wird, dem neuen Stützpunkt des Hochkönigs.

Im Jahr 1027 BF, in der Schlacht von Wehrheim, offenbarte sich dem Hochkönig der Zwerge Albrax Sohn des Agam in einem Moment, als er nur knapp dem Tod entging, das Bild von einer neuen Heldenzeit, in die er die Zwerge führen sollte (siehe **Schlacht in den Wolken**). An deren Ende würde die entscheidende Schicksalsschlacht stehen, in der die Zwerge entweder untergehen oder ihre Bestimmung im letzten, dem 'Ewigen' Zeitalter finden werden<sup>1</sup>. Im Rondra 1028 rief Albrax im Ingerimm-Kloster *Ingrahall* die Bergkönige zusammen, um ihnen von seiner Vision zu künden (siehe AB 112).

Beim Vormarsch der schwarzen Horden war jedoch auch sein Stützpunkt in der Schwarzen Sichel, *Durum Loggolosch*, vom schwarzen Drachen *Rhazzazor* vernichtet worden. Seine neue Feste *Okdrâgosch* ('Schwarzdrachenwacht') – so der schon vorher bestimmte Name – wollte Albrax grenznah, sozusagen mit Blick auf den Schwarzen Drachen bauen. Der Hochkönig entsandte Kundschafter, die in den Gebirgen entlang der Schwarzen Lande nach geeigneten Bauplätzen suchen sollten. Einen dieser Trupps führte Albrax selbst an und fand so schließlich Anfang Boron 1028 BF in den Trollzacken statt eines Bauplatzes die Ruine einer lange verlassenen Trollfeste.

Zwei Umstände haben jedoch dafür gesorgt, dass die Zwerge noch immer dort festsitzen: Der überraschend hereingebrochene Winter und die untote Perldrachin *Lycarexa*. Diese von Rhazzazor wiedererweckte Drachin sieht die Feste als ihre Wohnstätte an und hat die Zwerge nach und nach dezimiert. Wenn die Helden

eintreffen, ist nur eine Hand voll Angroschim übrig. Um zu entkommen, gilt es nun, zusammenzuarbeiten.

### DER EINSTIEG

Die Ereignisse um die Entdeckung der Feste sind während der Monate Boron bis Firun 1028 BF angesiedelt. Der Bau liegt in den entlegeneren Gebieten der Trollzacken und unweit der Grenze zur Warunkei, dem Reich des Schwarzen Drachen.

Sorgen Sie dafür, dass die Helden Anfang Boron von *Orella Ghune*, der Hochgeweihten des Perricumer Ingerimm-Tempels, beauftragt werden, den Hochkönig zu suchen: Albrax' Kundschaftertrupp ist bereits vor Wochen aufgebrochen und mittlerweile überfällig. Orella kann den Helden von Albrax' Vorhaben berichten und sie mit geeigneter Ausrüstung ausstatten.

Die Trollzacken sind eines der unwegsamsten Gebirge überhaupt, verlangen Sie also häufige Proben auf *Wildnisleben*, *Orientierung* und *Klettern*. Die Spuren des Zwergentrupps zu verfolgen, ist schwierig, aber nicht unmöglich: Die Bergbauern – und später dann die wilden Trollzacker Barbaren – erinnern sich an die Angroschim, die sich von Perricum aus nach Norden immer tiefer ins Gebirge aufmachten. Die Helden werden in den Trollzacken schließlich vom hereinbrechenden Winter (ab Mitte Boron) überrascht. Dieser kommt ungewöhnlich früh; im Hesinde wird es im zentralen Mittelreich sogar so kalt wie sonst eigentlich nur in weit nördlicheren Gefilden.

Zum Reisen im Gebirge und zu Kälteschaden finden Sie ausführliche Regeln in **Raschtuls Atem**, Seite 13. Gehen Sie ansonsten davon aus, dass die Gruppe je nach Kälte und wärmerer Kleidung zwischen 2 und 6 LeP pro Tag verliert. Die Regeneration ist um 2 bis 4 Punkte vermindert.

### DER ZWERG

Wenn die Gruppe erstmals auf Spuren des Drachen stößt, sollte sie bereits am Ende ihrer Kräfte sein: Der Jahrhundertwinter hat die Trollzacken fest im Griff, und in diesen Höhenlagen ist er geradezu mörderisch. Neben dem eiskalten Wind und dem ständigen Schneefall kommt bisweilen Sturm auf, so dass Unterschlupf gefunden werden muss. Die Orientierung ist stark erschwert.

Dann bietet sich den Helden ein seltsamer Anblick: eine mehrere Schritt breite und etliche Schritt lange freie Schneise inmitten des

Schnees. Dort ist die Erde verbrannt, verkohlte Baumstümpfe ragen empor, das Gestein ist bizarr geschmolzen. Tatsächlich ist es dort auch sehr warm; einzelne Steine glühen noch, und sogar der Schnee, der hier herab fällt, schmilzt sogleich wieder. Kurzum: Für die halb erfrorenen Helden ein Glücksfall, denn sie können sich aufwärmen. Findige Helden könnten durchaus schon dahinter kommen, wer oder was hier am Werke war: Nur extremste Temperaturen können das Gestein geschmolzen haben – Temperaturen, wie sie wohl nur Drachenerreichte erreicht.

Während die Gruppe noch ihre Erfrierungen versorgt, machen sie nahebei eine Entdeckung: die bis zur Unkenntlichkeit verbrannte Leiche eines Zwergenkriegers. Neben ihm liegt eine geschwärzte Axt; seine Rüstung ist mit der Leiche verschmolzen.

### DER DRACHE

Passen Sie die Auffindung der Trollfeste an das weitere Vorgehen der Helden an: Planen die Helden, herauszufinden, woher der Zwerg kam, so lassen Sie sie noch eine Weile durch den Schnee irren. Zieht die Gruppe es vor, vor einer potentiellen Drachengefahr Reißaus zu nehmen, so mag es durchaus sein, dass die Helden sich schon in unmittelbarer Nähe zu dem Gemäuer befinden und nun recht schnell angegriffen werden.

Zu Füßen einer hoch aufragenden Steilwand entdeckt die Gruppe weitere Stellen verbrannter Erde. Diese sind jedoch schon wieder zu weiten Teilen von Schnee bedeckt.

Die 'Felswand' entpuppt sich erst beim zweiten Hinsehen als mächtige graue Feste von titanischen Ausmaßen, halb in den Berg hineingebaut. Die Mauer, vor der die Helden stehen, erhebt sich über 200 Schritt hoch in den Himmel.

Dahinter, im Schneegestöber kaum zu entdecken, ragt ein einzelner dunkler Turm empor, der das ganze Gemäuer überragt. Den Helden sollte schnell klar werden, dass diese Feste nicht von Menschen- oder Zwergenhand errichtet wurde. Beim Näherkommen sind aber auch Spuren des Verfalls zu erkennen. Schnell ist der Zugang gefunden: Ein Tor von sicher acht Schritt Höhe, das in der Mauer gähnt.

Lassen Sie zu einem geeigneten Zeitpunkt die Drachin *Lycarexa* angreifen (siehe **Anhang**): Ein dunkler Schatten kreist im Schneegestöber über der Feste und stößt schließlich herab. Als einzige Rettung bleibt nur die Trollfeste, wenn *Lycarexa* der Gruppe auch folgt und

<sup>1</sup> Siehe auch das Abenteuer *Die letzte Wacht* von Katharina Pietsch, Daniel Jödemann und Martin Lorber; in Vorbereitung.

wütend blau-schwarzes Feuer spuckt. Die Drachin hat nicht vor, die Helden entkommen zu lassen, verfolgt diese aber nicht in die Feste hinein.

## DIE TROLLFESTE

Im Inneren der Feste sind die Helden erst einmal sicher. Lycarexa wagt sich nicht weit in die Gänge und Hallen hinein, auch wenn ihr die meisten ausreichend Platz böten. Alles ist hier zumindest doppelt so groß und hoch wie in herkömmlichen Menschenstädten. Durchgänge messen gut 4 Schritt; manche Gewölbe erheben sich bis zu einem Dutzend Schritt in die Höhe. Die Feste ist schon seit Ewigkeiten verlassen. In Jahrtausenden verfiel sie zusehends, auch wenn ihre etliche Schritt dicken Wände Satinavs Hörnern nur allmählich nachgeben.

### ANREGUNGEN ZUR AUSGESTALTUNG DER TROLLFESTE

- ◆ Auffällig ist, dass es zwar Durchgänge auf die Wehrgänge und Plattformen gibt, jedoch keine Fenster. Hin und wieder finden sich ein Luftschaft oder der Rauchabzug einer riesigen Esse oder eines großen Kamins.
- ◆ Die einzelnen Ebenen sind mit Rampen und Treppen (letztere sind für Menschen oder gar Zwerge nur mühsam zu erklimmen) miteinander verbunden.
- ◆ Die einzigen verwendeten Baumaterialien sind Stein und (versteinertes) Holz. In den Bereichen, die in den Berg hineingebaut wurden, sind die Wände meist glatt behauen. Die Teile der Feste, die sich über den Erdboden erheben, wurden aus großen, grob bearbeiteten Steinen errichtet.
- ◆ Das Innere der Feste ist ein Labyrinth aus Gängen, Schächten, Treppen, Hallen und Gewölben. Manche Bereiche sind eingestürzt, so dass die Helden immer wieder umkehren müssen.
- ◆ Die einstigen Bewohner haben die Feste nicht übereilt verlassen: Es sind kaum zurückgelassene Habseligkeiten zu finden; fast alle Reliefs, Statuen und Einrichtungsgegenstände wurden sorgfältig entfernt und mitgenommen.

Einige wichtige Örtlichkeiten finden Sie nun genauer beschrieben:

#### 1) Tor

Der augenscheinlich einzige Zugang zur Feste ist ein gewaltiges zweiflügeliges Tor aus versteinertem Holz, das nur von einem ganzen Banner bewegt werden könnte. Ein Torflügel steht halb offen.

#### 2) Eingangshalle

Eine gewaltige Halle, die tief in den Berg hineinreicht. Von hier gehen mehrere Gänge, Treppen und Rampen ab. Auffällig sind die zwei Schritt hohen Marmorsockel, die entlang der Wände stehen: Es scheint, als hätten hier vor

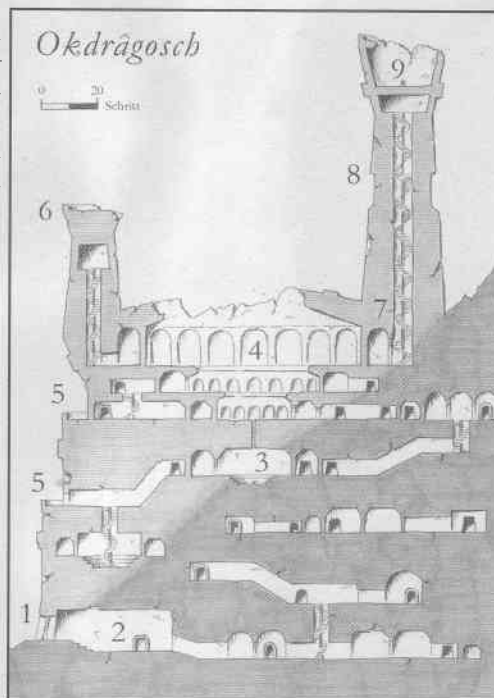
Urzeiten große Statuen gestanden, die jedoch entfernt wurden.

#### 3) Die Große Halle

Anscheinend ein Versammlungsraum der Trolle, mitten im Herzen der Feste gelegen. Rundum erstreckt sich ein Geflecht aus Gängen und Räumen; drei große Tore bieten Zugang zu der Halle, deren hoch aufragenden Gewölbe von schweren Pfeilern getragen werden. In der Mitte führen mehrere Sitzstufen hinab zu einem steinernen Feuerkessel von zwei Schritt Durchmesser. In der Decke darüber fällt etwas Licht durch einen Rauchabzug, der im Großen Saal (4) endet. Hier haben sich die Zwerge verschanzt (siehe unten).

#### 4) Der Große Saal

Auf mehreren Ebenen erhebt sich dieser riesige, kreisrunde Saal, dessen einstiger Zweck ein Rätsel bleibt. Die Decke ist eingebrochen, die Trümmer liegen auf den drei Ebenen verstreut. Es gibt rundum Durchgänge, Galerien, Tore und Arkaden. Innerhalb und außerhalb des offenen Rundes führen lange Rampen und Treppen von einer Ebene zur nächsten. Hier liegt viel Schnee auf dem Boden.



#### 5) Wehrgänge

An mehreren, anscheinend willkürlich verteilten Stellen finden sich Plattformen und Wehrgänge an den Außenwänden, deren Brüstungen über zwei Schritt aufragen. Auch hier liegt der Schnee schritthoch.

#### 6) Aussichtsturm

Ein vorgelagerter, halb verfallener Turm, von dem aus man einen guten Blick auf die umgebende Berglandschaft werfen kann.

#### 7) Die lange Treppe

100 Schritt Höhe überwindet diese Treppe, bis

man endlich in der Turmkammer angekommen ist. Auch hier gibt es keine Fenster, die Wände gehen bald in schwarzes, glattes Obsidian über.

#### 8) Der Schwarze Turm

Von den Zwergen so getauft, weil er tatsächlich aus schwarz glänzendem Obsidian erbaut wurde (obwohl dieses Material in den Trollzacken nicht zu finden sein dürfte), erhebt sich dieser Turm hoch über die eigentliche Feste. Die Treppe mündet in einer Turmkammer mit eher niedriger Decke, an der Wand führt eine Rampe hinauf zum 'Drachenhort' (9).

#### 9) Der 'Drachenhort'

Die oberste Kammer des Turms besitzt keine Decke mehr; stattdessen erstreckt sich über ihr der freie Himmel. Der Raum durchmisst gut zwanzig Schritt. Rundum ragen schwarze Wände auf und erwecken den Eindruck, man stünde in einem Vulkanschlot.

In der Mitte des Raumes steht die *Schattensphäre*, das Fokus-Artefakt, mit dem Lycarexa Rhazzazor Bericht erstattet, und das ihr nahezu Unverwundbarkeit verleiht (siehe unten). Hier ruht Lycarexa und sammelt im düsteren Schein der Sphäre ihre Kräfte, bevor sie sich zu Erkundungsflügen in den Himmel erhebt. Sollte es nötig sein (etwa, wenn die Helden nicht weiter in die Feste vordringen wollen), können Sie die Gruppe auch auf Spuren der anwesenden Zwerge aufmerksam machen: Kreidepfeile und Rogolan-Runen an den Wänden (in Kniehöhe für einen Menschen), welche die Angroschim angebracht haben, um sich in den Hallen nicht zu verirren, abgebrannte Fackeln, ein verlorenes Werkzeug und so weiter.

### DER HOCHKÖNIG

In der Großen Halle (3) hat sich der Kundschaftertrupp des Hochkönigs verschanzt. Wenn die Helden sich einem der Zugänge nähern, surrt auch schon ein Armbrustbolzen nur knapp an ihren Köpfen vorbei, und eine polterige Stimme fordert zuerst in Rogolan, dann in Garethi, dass die Gruppe sich zu erkennen geben möge. Antworten die Helden und geben sich als Freunde zu erkennen, so werden sie von den Angroschim eingelassen. Nach dem Überklettern der Barrikade stehen die Helden Hochkönig Albrax und seinen vier verbliebenen Getreuen gegenüber (siehe **Anhang**). Alle sehen recht verwahrlost aus. Albrax möchte natürlich zuerst hören, was die Gruppe hierher getrieben hat.

### DER KRIEGSRAT

Nachdem Zwerge und Helden sich einander vorgestellt haben, lädt Albrax die Gruppe an das kleine Feuer ein, das die Zwerge mühsam mit dem wenigen hier gefundenen Holz unterhalten.

Folgendes können die Zwerge berichten:

◆ Albrax' Trupp (ursprünglich 12 Zwerge) ist auf die Feste gestoßen, kurz bevor der Winter hereinbrach. Albrax ist davon überzeugt, in dem alten Gemäuer einen ausgezeichneten Stützpunkt gefunden zu haben, und bezeichnet die Feste bereits als *Okdrâgosch*.

◆ Dann griff der untote Drache an. Die Zwerge nahmen den Kampf auf; der Drache erwies sich jedoch als nahezu unbesiegbar. Jedes Mal, wenn die Angroschim sich vor der Feste oder im Großen Saal oberhalb der Halle zeigten, stieß der Drache herab.

◆ Auf diese Weise hat Albrax nach nur wenigen Auseinandersetzungen den Großteil seiner Leute verloren. Schließlich beschloss der Hochkönig, sich mit seinen Leuten zu verschanzten und Hilfe zu holen: Die Zwerge versuchten es mit Ablenkungsmanövern, so dass Einzelne entkommen konnten. Wenn die Helden von der verbrannten Zwergeneiche erzählen, verlässt Albrax der Mut wieder; nun muss er davon ausgehen, dass kein Kundschafter durchgekommen ist.

◆ Die Zwerge wissen, dass der Drache in dem Schwarzen Turm haust. Der Weg dorthin führt jedoch durch den Großen Saal. Mehrfach haben die Zwerge versucht, dorthin vorzudringen – bislang mussten sie sich immer wieder zurückziehen.

◆ Keiner der Gänge und Tunnel führt nach draußen. Der einzige Ausweg ist das Haupttor.

◆ Die Angroschim haben ihre Vorräte nahezu aufgebraucht. Daneben haben sie Schnee schmelzen können und Nagetiere gejagt, die in den Stollen leben. Wenn keine Hilfe unterwegs ist, werden sie aber nicht mehr lange durchhalten.

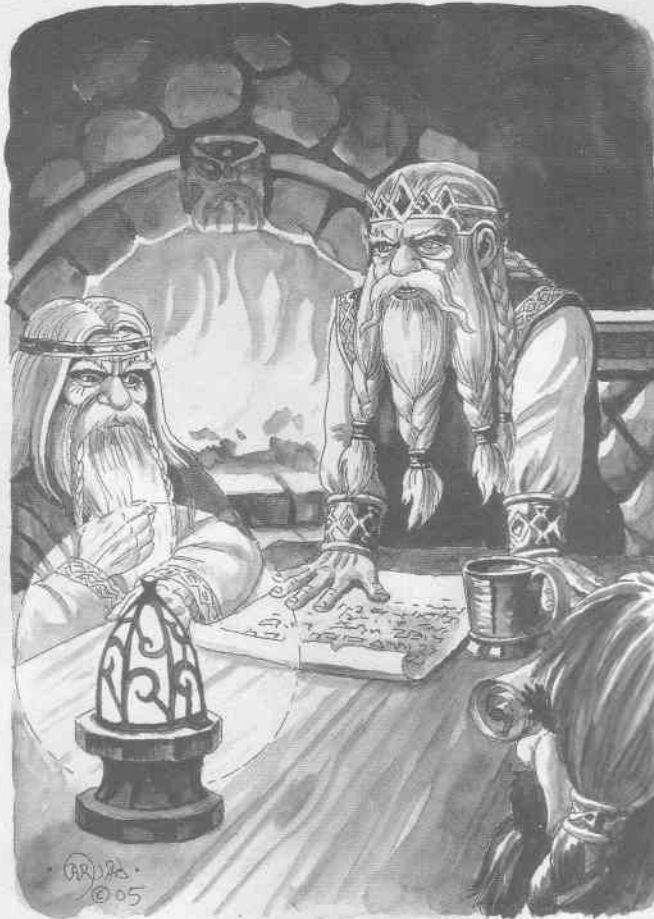
◆ Der Drache gleicht einem Perldrachen, nur ist er ganz offensichtlich untot. Als Perldrache dürfte er aber nicht einmal Feuer spucken können. Er ist zudem sehr verschlagen und aufmerksam.

Die Angroschim haben Erfahrung mit dem Kampf gegen Drachen, und obwohl Albrax und einige seiner getreuen Kor-Knaben auch schon gegen untote Kreaturen gekämpft haben, macht ihnen ein Wesen, das sich nicht ohne weiteres mit Axt und Armbrust bezwingen lässt, dennoch zu schaffen. Unkonventionelle Wege liegen ihnen nicht, erst recht nicht der Umgang mit Magie und Artefakten; hier sollten die Helden ins Spiel kommen.

Das weitere Vorgehen hängt jetzt von Ihnen ab, wobei Sie mit Hilfe der Zwerge auf die Gruppe einwirken und allzu tollkühne Pläne im Keim ersticken können. Tatsache ist, dass man den Drachen bezwingen muss, um die Feste verlassen zu können. Die Zwerge kön-

nen die Gruppe auch zum Großen Saal (4) führen. Doch wann auch immer sich jemand dort, auf den Zinnen oder vor dem Tor zeigt, stößt der Drache herab.

Möchte die Gruppe versuchen, mit dem Drachen zu reden (Albrax spricht sich dagegen aus, lässt die Helden aber gewähren), so können Sie selbst entscheiden, ob Lycarexa bereit ist, einige Worte mit der Gruppe zu wechseln. Dabei werden die Helden wohl erstmals ihren



Namen erfahren und herausfinden, dass sie es mit einer Drachin zu tun haben. Lycarexa schaut voller Verachtung auf die Menschlinge herab, bekräftigt ihren Anspruch und den ihres Meisters auf die Feste und dass sie niemanden lebend entkommen lassen wird – bevor sie wieder zum Angriff übergeht.

Sorgen Sie dafür, dass den Helden klar wird, dass sie in den **Drachenhort** (9) gelangen müssen. Dies ist der einzige Ort, in dem Lycarexa sich für längere Zeit aufhält und am Boden zum Kampf gestellt werden kann. Zudem können die Helden nach einem gescheiterten Angriff feststellen, dass die untote Perldrachin nur kurze Zeit später gestärkt aus ihrem Hort zurückkehrt (Teile der ihr beigebrachten 'Wunden' haben sich geschlossen, weil Lycarexa Gelegenheit hatte, sich dort im Schein der Schattensphäre zu regenerieren), so dass die Gruppe schließen kann, dass es eine besondere Bewandnis mit diesem Ort hat.

## DER SCHWARZE TURM

Der Weg bis zum Turm führt durch den **Großen Saal** (4), gleicht jedoch einem Spießbruntenlauf: Mehrere Treppen und Rampen müssen überwunden, die Trümmer des Daches umgangen werden, und immer wieder muss die Gruppe im Schnee von einem Ende des Saals zum anderen oder eine ganze Galerie entlanglaufen. Lycarexa wird sogleich aufmerksam, wenn sich jemand aus den Gewölben herauswagt, und fliegt neue Angriffe.

Es hängt nun vom Vorgehen Ihrer Spieler ab, wie die Helden zum Drachenhort gelangen: Denkbar wäre ein geschicktes Ablenkungsmanöver der Zwerge, um den Helden Zeit zu verschaffen, oder aber ein heimliches Vorgehen. Lassen Sie jeden Plan zu, der plausibel erscheint, machen Sie es der Gruppe aber nicht zu leicht. Besonders spannend wird es, wenn die Helden im Großen Saal auf dem Weg zur **Treppe** (7) von Lycarexa verfolgt werden und sich mit letzter Kraft in den Turm retten. Sie können gerne (Opfer-)Tode der Zwerge im Kampf gegen den Drachen inszenieren (vor allem, um den Hochkönig zu schützen). Der Hochkönig und Artox (siehe unten) sollten aber in jedem Fall überleben. Albrax wird auch in jedem Fall an der Seite der Helden den Drachenhort betreten.

## DER DRACHENHORT

Während die Helden den Schwarzen Turm hinaufsteigen, wird Lycarexa wieder in den Hort zurückkehren, da ihr Meister sie durch die Schattensphäre ruft.

Sobald die Helden dann die Turmkammer unter dem Hort erreicht haben, lesen Sie ihnen den folgenden Abschnitt vor:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Plötzlich vibriert etwas in euerm Innern, etwas Gewaltiges und Schreckliches. Es kommt mit dem Gestank der Verwesung und Bildern von madenzerfressenem Fleisch. Ihr braucht einige Augenblicke, bis ihr erkennt: Da ist eine Stimme, und ihr hört sie in euerm Kopf.

„Der Kaiser ist gekommen? *Gut*“, grollt sie. „Dann wird er meine Ernte einfahren. Das Schicksal scheint sich endlich meinen Plänen unterzuordnen: In dem Glauben, Gutes vollbracht zu haben, werden sie nur noch mehr Unheil heraufbeschwören. Und ich werde leben!“

Abrupt bricht die Stimme in euch ab. Nur der Verwesungsgestank ist noch da.

Das eben Gehörte wird die Helden vermutlich verwirren, klar sollte aber werden, dass sie soeben einen Austausch zwischen Lycarexa und ihrem Meister Rhazzazor verfolgt haben. Albrax dagegen wird der Wortwechsel noch zu denken geben (und auch Sie können im bald erscheinenden Abenteuer **Die Rückkehr des Kaisers** erfahren, was es damit auf sich hat). Nun kommt es zum finalen Kampf im Drachenhort, bei dem den Helden vor allem die Schattensphäre ins Auge fallen sollte.

## DIE SCHATTENSPHÄRE

Dieses von Rhazzazor selbst geschaffene Artefakt gleicht einer ein Schritt durchmessenden, hohlen Kugel aus hauchdünnem Glas, in der beständig schwarze Schatten wabern. Die Sphäre 'strahlt' diese auch ab und hüllt ihre Umgebung in stumpfe Schatten. Die fragile Kugel ruht auf einem Dreibein aus geschwärztem Stahl.

Neben seiner Funktion als Verständigungsartefakt zieht Lycarexa einen Großteil ihrer Kraft aus der Sphäre: In ihrem 'Schein' regeneriert sie pro 5 SR 1W6 LeP; zudem verstärkt das Artefakt ihre Kräfte (siehe Lycarexas Werte rechts unten).

Die fragile Sphäre zu zerschlagen, ist problemlos möglich (es müssen 10 TP angebracht werden); sie kann auch einfach auf den Boden geschleudert werden. Gleichzeitig sinken Lycarexas Werte, und die Schatten lösen sich auf; Licht kann in den Hort fallen.

Während des Kampfes wird Lycarexa die Sphäre zu verteidigen versuchen. Zudem wird sie es nicht wagen, einen Helden, der die Sphäre trägt, direkt anzugreifen. Da sie aber durch das Gespräch mit Rhazzazor noch etwas abgelenkt ist, kann ein rasches Eingreifen der Helden einen Vorteil für die Gruppe bringen.

## DER RÜCKWEG

Nach dem Sieg über Lycarexa und der Zerstörung der Sphäre können Helden und Zwerge Okdrâgosch endlich verlassen. Die Reise durch das winterliche Gebirge sollte zwar entbehrungsreich sein, aber keine weiteren Opfer mehr fordern, so dass die Gruppe spätestens Mitte Firun wieder in Perricum ankommt. Hier trennen sich dann die Wege wieder: Albrax bedankt sich bei der Gruppe und überreicht jedem Helden eine kleine Plakette, die das schwarz-rot-goldene Wappen des Hochkönigs zeigt (jeder Zwerg ist bei Vorzeigen der Plakette dazu angehalten, wenn auch nicht verpflichtet, den Helden nach besten Kräften Unterstützung zukommen zu lassen). Für die überstandenen Gefahren erhalten die Helden zudem 250 AP und **Spezielle Erfahrungen** in *Klettern*, *Orientierung* und *Wildnisleben*.

Albrax macht sich mit seinen Getreuen und einer weiteren mittlerweile eingetroffenen Kundschaftergruppe übrigens umgehend auf

den Weg nach Rommilys (siehe **Rückkehr des Kaisers**).

Im Frühling begeben sich dann die ersten zwergischen Bautrupps in die Trollzacken, um die Feste für Albrax nutzbar zu machen. Schon bald wird Okdrâgosch den Zustand erreicht haben, der in **Angroschs Kinder**, Seite 110 ff. beschrieben ist. Die Nutzbarmachung der Feste und schließlich auch die feierliche Einweihung eines Angrosch-Tempels in dem Gemäuer wird in kommenden Botenartikeln und anderen Publikationen thematisiert.

## ΑΠΗΛΛΗΓ – ΔΡΑΜΑΤΙΣ ΠΕΡΣΟΠΑΕ

### ALBRAX SOHN DES AGAM, HOCHKÖNIG DER ZWERGE

Der jüngere Bruder (*geb.*: 757 BF) von Bergkönig Arombolosch war zwei Jahrhunderte lang Söldnerführer bevor er 1021 BF seine Bestimmung als Hochkönig fand. Der kräftig gebaute Ambosszwerg mit dem langen grauen Bart ist ein raubeiniger Veteran unzähliger Schlachten und alles andere als ein großer Diplomat. Bei sich trägt er stets einen aufwändig verzierten Felsspalter und das stählerne Szepter des Hochkönigs. (Eine ausführliche Beschreibung des Hochkönigs finden Sie in **Angroschs Kinder** Seite 113.)

### ARTOX SOHN DES GANDRESCH, GEWEIHTER DES ANGROSCH

Ein großer, muskulöser Zwerg mit felsgrauem, geflochtenem Bart, Helm, goldverziertem Kettenhemd und einer einblättrigen Axt an der Seite. Artox (*geb.*: 881 BF) gehört zu den engsten Vertrauten des Hochkönigs und stand diesem schon in verschiedenen Schlachten zur Seite. Er kann der Gruppe mit Mirakeln und Liturgien zur Seite stehen.

### KAROK UND MOLMAK, SÖHNE DES ANGROBAX, KOR-KNABEN

Die Zwillinge (*geb.*: 950 BF) gehören zu den legendären **Kor-Knaben**, der Söldnerinheit, die Albrax vor seiner Zeit als Hochkönig formierte und anführte. Heute bilden die Kor-Knaben die persönliche Leibgarde des Hochkönigs. Karok und Molmak ergänzen sich in jeder Hinsicht: Molmak ist eindeutig der Besonnene der beiden und ein Meister mit der Armbrust, Karok ist ungeduldiger und zieht den Felsspalter vor, Karok hat daheim eine Frau und drei Kinder; gerne zeigt er kleine Kupferstiche seiner Liebsten vor, die seine Frau für ihn angefertigt hat, und erzählt von seinen Sprösslingen.

### GUBARA TOCHTER DER GUMBARA, MECHANICA UND FELDSCHERIN

Die Hügelzwergerin (*geb.*: 982 BF) hat sich erst nach Albrax' Verkündung der Heldenzeit dem Hochkönig angeschlossen. Gubara kann alles wieder gerade richten: Sei es ein gebrochenes Bein oder eine kaputte Armbrust.

Für Weichlinge und unkooperative Patienten, die sich über ihre rauen Behandlungsmethoden beschweren, hat Gubara kein Mitleid übrig. Dafür sorgt sie sich umso rührender und rücksichtvoller um die empfindlichen Mechaniken der zwergischen Armbrüste.

## LYCAREXA

Die untote Perldrachin gehört zu den Drachen, die Rhazzazor vor dem Angriff auf Gareth erhob (siehe **Schlacht in den Wolken**), nur hatte er für Lycarexa eine andere Aufgabe vorgesehen: Von der alten Feste in den Trollzacken aus sollte sie für ihn Auge und Ohr in den Ländern jenseits des Gebirges werden. Dann jedoch tauchten vor einigen Wochen die Zwerge auf. Auch wenn es der Drachin gelang, die Angroschim nach und nach zu dezimieren, macht sie die Anwesenheit der kleinen Wesen in 'ihrer' Feste wütend. Zudem hat sie nicht vor, irgendjemanden entkommen zu lassen und damit zu riskieren, dass andere von ihrem Versteck erfahren.

Lycarexa verfügt dank der Schattensphäre (siehe oben) über größere Kräfte als ihre untoten Artgenossen. So kann sie etwa ebenso wie Rhazzazor blau-schwarzes Höllenfeuer spucken.

## Lycarexas Werte:

*Größe*: 6 Schritt (10 Schritt Spannweite)

*Biss*\*: INI 11+W6 AT 13 PA 11

TP 3W+2 DKHNS

*Klauen*\*: INI 11+W6 AT 11 PA 5

TP 1W+5 DKHN

*Schwanz*\*: INI 11+W6 AT 13 PA 4

TP 2W DKHNS

*Flammenstrahl (alle 2 KR)*: INI 11+W6

FK 13 TP 3W+3 Reichweite 49 Schritt

LeP 110 AuP unendlich KO 20

GS 4/15\*\* MR 17/15 RS 8\*\*\* GW 16

*Besondere Kampfregeln*: Resistenz gegen Feuer, großer Gegner, Flugangriff (Klauen), Flugangriff / Umklammern (4), Flugangriff / Trampeln / Niederwerfen (6) / Umklammern (6), die Drachin drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden, Gezielter Angriff (Beißen / Verbeißen, Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus 6, Schwanzschlag 3), Sturzflug (Klauen)

*Zauberfertigkeiten*: erfahren in Hellsicht und Illusion; Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese

\*) Die Drachin versucht, mit Bissen zu attackieren, kann aber auch auf andere Art angreifen: Opfer in ihrem Rücken werden mit einem Schwanzschlag beiseite gefegt, seitwärts setzt sie (allerdings nur im Flug) die Klauen ein und so weiter.

\*\*) GS am Boden / fliegend

\*\*\*) An manchen Körperteilen weniger: Flügel/unterer Halsansatz RS 4, Hals RS 5, Bauch RS 7

Wenn die **Schattensphäre** zerstört wird, sinken ihre Werte wie folgt: INI, AT, MR, RS je -3, LeP -40, zudem verliert sie ihre Zauberfertigkeiten (auch die Flugfähigkeit) und die Fähigkeit, Feuer zu spucken.

## BLUTZOLL

Ein Abenteuerszenario in der Mark Greifenfurt im Rahmen des Projektes Finstermark  
von Volker Weinzheimer

Mit Dank an Lena Falkenhagen, Björn Berghausen, Daniel Richter, Mark Wachholz, alle Greifenfurter und vor allem an die Märker Kadetten

### ANMERKUNG

Das Abenteuer gestaltet einen Handlungsstrang des Abenteuerbandes **Die Rückkehr des Kaisers** aus und richtet sich sowohl an 'normale' menschliche Heldencharaktere als auch an eine Gruppe von Orks. Hierfür muss das Abenteuer allerdings ein wenig umgestellt werden (genauere Angaben können unter [www.markgreifenfurt.de/Download/abenteuer/Blutzoll.zip](http://www.markgreifenfurt.de/Download/abenteuer/Blutzoll.zip) abgerufen werden).

### HINTERGRUND

#### DIE FINSTERMARK

Handlungsort des Geschehens ist die Mark Greifenfurt. Unbemerkt von den im Finsterkamm stationierten Truppen der Mark und den Weidener Vorposten sowie begünstigt durch den eklatanten Mangel an ausgebildeten menschlichen Kriegeren – gerade auch in der Wacht am Finsterkamm – sichern bereits seit mehreren Götterläufen größere und kleinere Verbände von Orks in die Baronien des 'Lichthag', die östlichen Ausläufer des Finsterkamms und des westlichen Weidens.

Was in den letzten Jahren mit direkten Kriegszügen nicht erfolgreich war, soll nun durch Unterwanderung erreicht werden und das Weidener und Greifenfurter Land in die Hände der Orks bringen.

#### DER BANNSTRAHLER-TURM

Seit Jahren bemüht sich der Orden vom Bannstrahl des Praios darum, die Erde unter dem ihm anvertrauten Turm von den Spuren der Orkbesetzung Greifenfurts zu befreien (siehe Kasten). Nun scheint dieses Unternehmen gelungen zu sein (siehe Artikel in diesem Boten) und somit die Möglichkeit gekommen, das unter dem Turm gelegene Tairach-Heiligtum im Sinne der Zwölfgötter umzuweihen und somit zu zerstören.

#### TAIRACHS BLUT

Nur wenigen Greifenfurtern ist bekannt, dass der Ordenssturm der Bannstrahler identisch mit jenem Torturm ist, den die Zwerge nach dem Sieg in der Schlacht von Saljeth (Legendäre erste Schlacht um Greifenfurt zwischen Orks und dem vereinten Heer der Zwerge und Elfen) errichteten. Wenn Ihre Helden **Das Jahr des Greifen** gespielt haben sollten, gehören sie zu diesen wenigen Wissenden. Während des Orkkrieges

wurde der im untersten Turmgeschoss befindliche Zugang zu einem Tairach-Heiligtum geöffnet. Tatsächlich gilt der Turm als heilige Erde des Tairach, und genau diese Heiligkeit wollen die Bannstrahler in mühseliger Arbeit vernichten:

»[...] Alle vier Tage verlässt ein großer Ochsenwagen, hoch beladen mit Fässern, die Feste, um nach drei Tagen – wieder mit Fässern beladen – zurückzukehren. Auch wird weiterhin Bauholz zum Ordenssturm geliefert, obwohl alle Arbeiten abgeschlossen zu sein scheinen. Spioniert man dem Ochsenwagen nach, ergibt sich, dass die Fässer Erde enthalten. Diese werden eine Tagesreise südlich der Stadt im Schutze eines kleinen Wäldchens in einem Meiler ausgeglüht und dann dem großen Fluss übergeben. [...] Die Bannstrahler haben dem Praios-Priester geschworen, jedes Krümlein Erde, das von den Tairach-Priestern mit dem Blut ihrer Opfer besudelt wurde, mit Feuer und Glut zu reinigen. Das angelieferte Bauholz dient zur Abstützung des Erdreiches unterhalb des Turms, bis die Stolten wieder verfüllt werden.«

— Beschreibung Greifenfurts, **Land der stolzen Schlösser**

### DER GEHEIME PLAN UGRASHAKS

Um die – aus orkischer Sicht – Entweihung des Greifenfurter Tairach-Heiligtums zu verhindern, müssen die Schwarzpelze so viel Blut wie möglich in die Fundamente des Turms und die dort verfüllte, gereinigte Erde einbringen. Dies soll durch ein kompliziertes schamanisches Ritual erreicht werden, das der orkische Tairach-Schamane *Ugrashak*, der mittlerweile im Körper eines toten Stieres weilt (siehe **AB 109**), persönlich vor Greifenfurt durchführen muss. Die richtige Mondkonstellation und die Bedrohung, die die anstehende Feier der Konsekration (siehe **Av. Götterdiener**, S. 101) des Bereiches rund um den Turm der Bannstrahler für das Ritual darstellen, machen es allerdings erforderlich, dass die Annäherung an die Stadt so lange wie möglich geheim bleibt. Zudem müssen die mitgeführten *Ergoch* (Kriegsgefangene und Sklaven) unangetastet bleiben. Diese sind potentielle Ritualopfer, deren Unversehrtheit die Qualität des Rituals erhöht.

### VORBEREITUNGEN

Zusammen mit dem Schamanen *Aschepelz* aus Weiden und dem halborkischen Tairach-Priester *Hrennon Brasqir* hat Ugrashak einen kühnen Plan entworfen, die 'Läuterung' des Tempels zu verhindern. Mit einer orkischen Streitmacht und einer Gruppe *Okwach* (Stammeselite; umfasst herausragende Krieger, Handwerker, Priester sowie Häuptling und Schamanen) als persönlichem Schutz wagt Ugrashak einen Angriff auf die Hauptstadt der Mark, der mit allem brechen soll, was bisher von der Taktik der Orks bekannt ist. Da der vermeintliche Kriegszug für die meisten der Orks ein Selbstmordkommando darstellt, bei dem sie so viele Menschen (vor allem Krieger) wie möglich in den Tod mitnehmen sollen, besteht hier selbst für *Yurach* (Ausgestoßene) die Möglichkeit, im tairachgefälligen Opfertod Ehre zu erwerben. Dies ist ein Grund, warum der 'Blutige Heerbann' Ugrashaks so groß ist.

Bereits seit mehreren Götterläufen verschieben die Orks kleine Truppen ins Vorland des Finsterkamms und an Blautann und Finsterbach entlang langsam aber stetig in die Mark und ins westliche Weiden. Im Gegensatz zu den sonst als 'marodierende Ork-Banden' bezeichneten Ausgestoßenen bestehen diese Gruppen aus *Khurkach* (Krieger und Jäger), die sich teils in besetzten Dörfern an den Hängen des Finsterkamms sammeln, teils tiefer in die beiden Provinzen eindringen. In Greifenfurt dient ihnen dabei als wichtiger Stützpunkt die abgelegene Baronie Finsterrode, der östlichste Zipfel der Mark. Hier werden auch Ausrüstung und Waffen verteilt.

### KOLLABORATEURE

Den Orks kommt zugute, dass einige der Märker Barone (etwa *Lucius zu Finsterkamm*, der Baron von Finsterkamm) mit den Orks gemeinsame Sachen machen. Gerade der Finsterkammer sieht im Tairach-Glauben der Orks und der Beherrschung der Töten und Seelen ein ungeahntes Potential, das die zwölfgöttlichen Kirchen vor den Menschen verbergen wollen. Der Finsterkammer hat einen Tairach-Kult aufgebaut, der sich um ein altes orkisches Heiligtum in der Baronie Nebelstein sammelt.

### DIE STRATEGIE

Um den Aufmarsch der Orks möglichst lange vor den Augen der Mark verborgen zu halten, gehen diese nach einer dreifachen Strategie vor. Einerseits binden sie mit Scheinangriffen aus



dem Finsterkamm die märkischen Truppen vor allem in der Mitte des Gebirgszuges (siehe Artikel in diesem Boten auf Seite 27). Andererseits bewegen sich die Orks im Schutz der Scheinangriffe von den Flanken des Finsterkammes kommend auf Greifenfurt zu; um das Ritual selbst dann noch vollziehen zu können, wenn nur ein Teil des 'Blutigen Heerbanns' Greifenfurt erreicht. Dabei führt Ugrashak das Hauptheer am Nebelstein, dem höchsten Berg im westlichen Finsterkamm vorbei (siehe **Jahr des Greifen**, Seite 19), um nach Greifenfurt zu gelangen. Gleichzeitig bewegt sich von Finsterrode aus ein weiterer Trupp unter Aschepelz und Hrennon Brazkir in direkter Linie über Nebelstein und Greifenberg durch die Wälder auf die Stadt Greifenfurt zu.

## HELDENWERK UND ORKSPFLICHT

Aufgabe der Helden wird es sein, dem letztgenannten Trupp zu folgen und ihn zu überholen, um Greifenfurt zu warnen.

## AUSGANGSLAGE UND ANWERBUNG DER HELDEN

### —VON GREIFENFURT AUS

Ende Rahja 1027 BF hat *Nazar*, der oberste der Bannstrahler Greifenfurts, eine Vision von einem dunklen Schatten, der sich über die nördlichsten Hänge des Finsterkammes legt, und einer schwarzen Hand, die sich nach dem Dörfchen Finstertann in der Baronie Finsterrode ausstreckt. Einerseits ist der Orden vom Bannstrahl in Greifenfurt durch die bedrohliche Lage an den Grenzen und das Versprechen gebunden. Andererseits aber muss er auch der Mark in Notsituationen beistehen. Da *Nazar* aber den eigenen Visionen auch noch nicht so recht traut, beauftragt er eine praoisgefällige, rechtschaffene Heldengruppe (sprich: Ihre Helden) damit, Richtung Finsterrode zu ziehen und dort nach möglichen Bedrohungen Ausschau zu halten. Zwar nahen die Namenlosen Tage, doch *Nazar* macht den Helden die Dringlichkeit der Ereignisse klar.

Die Helden kommen unbeschadet bis kurz vor Finsterrode, müssen aber ob des Datums (1. NL) Schutz in einer Reiseunterkunft suchen, wie sie an den 'belebteren' Wegen durch die Mark zu finden sind. Nicht mehr als eine kleine Hütte mit Holzverschlag für die Pferde und einem einzigen Wohnraum mit Kochstelle findet sich am Waldrand.

### —VOM SVELTTAL ODER VON WEIDEN AUS

Die Helden sind auf dem Weg nach Greifenfurt über den *Nörnstieg* in das kleine Örtchen Waldenbrück in den Ausläufern des Finsterkammes gekommen. Hier stellen die Dörfler den Reisenden nur widerwillig Essen und Unterkunft zur Verfügung. Die Unterkunft erweist sich als eine abseits stehende Scheune;

das scharfgebratene und gut gewürzte Lammfleisch ist mit einem schnell wirksamen Schlafgift versehen (Schlafgift Stufe E). Die Dörfler haben vor, die Heldengruppe als Ritualopfer an die Orks auszuhändigen, die das Dorf unter ihre Kontrolle gebracht haben.

Nun kann die Heldengruppe entweder vom Schlaf übermannt und verschleppt werden (um sich dann unterwegs aus der Gefangenschaft zu befreien) oder aber durch einen Dorfbewohner gewarnt werden und sich den Weg freikämpfen. So oder so sollte den Helden klar werden, dass sich im Finsterkamm Räuber (wenn es nicht zum Kontakt mit den Orks kam) oder Orksbanden festgesetzt haben. Auch sollte die Übermacht der Dorfgemeinschaft, unterstützt durch Orks, so groß sein, dass die Helden nur mit Mühe fliehen können. Sollten sie einen Dörfler gefangen nehmen können, so berichtet dieser, dass das Dorf seit zwei Götterläufen in den Händen der Orks ist. Ein Ork hingegen wird nur wissen, dass sehr bald "etwas Großes passieren und die Glatthäuter in Angst und Schrecken versetzen wird".

## ABENTEUERBEGINN

Das eigentliche Abenteuer beginnt, wenn sich Ugrashak mit seinen Truppen bereits auf dem Saljeth-Weg und Aschepelz und Hrennon Brazkir auf dem Weg durch die Baronie Nebelstein befinden. Die Helden selbst verweilen in den Namenlosen Tagen 1027 BF im Finsterkamm, wo sie aller Voraussicht nach Unterschlupf suchen.

In der finstersten Nacht, am fünften der Namenlosen Tage, können Sie einem der Helden einen Traum schenken, in dem er die Ereignisse aus dem zweiten Orkenzug sieht – Schlachtenszenen, die Belagerung Greifenfurts oder Ähnliches. Über die Namenlosen Tage hinweg kann immer mal wieder beobachtet werden, wie Waldtiere in jäher Panik aus den Wäldern brechen oder sich Schwärme von Vögeln (*Tierkunde*-Probe: Raben und Krähen) in großer Entfernung über den Wäldern sammeln.

## DAS DORF

Am 18. Praios 1028 BF erreichen die Helden das kleine Dörfchen Finstertann, das aus drei Häusern besteht und durch eine Palisade mit einem Tor geschützt ist. Es sind keine Menschen zu sehen, kein Rauch steigt auf und (*Wildnisleben*-Probe +4) nirgendwo ist auch nur die Spur eines Tieres gleich welcher Größe auszumachen. Dafür findet man (*Fährten-suchen*-Probe +2) die Spur eines Wagens mit ungewöhnlich breitem Radstand und (*Fährten-suchen*-Probe +3) die Spur vieler Schuhe und Stiefel, die vor etwa einer halben Woche an diesem Ort vorbeigekommen sind.

Das Tor selbst ist unverschlossen und sämtliche Häuser sind verlassen, wobei es nicht nach einer überstürzten Flucht aussieht, sondern eher, als habe man das Dorf sehr eilig geräumt.

Lebensmittel und Tiere wurden mitgenommen. Lediglich eine magere Kuh (die offensichtlich übersehen wurde) schreit in einem abgelegenen Schuppen göttererbärmlich (vor Hunger und prallendem Euter).

Eine viertel Wegstunde vom Dorf entfernt, gerade noch mit bloßem Auge sichtbar, hängt in den Baumwipfeln eine Wolke von Krähenvögeln, die immer wieder auf das darunter liegende Gelände herabstoßen.

In einem weiteren Umkreis um das Dorf (*Fährten-suchen*-Probe +6) findet sich gut versteckt in einem Gebüsch ein toter Ork. Genauere Untersuchungen (*Heilkunde Wunden*-Probe +5) zeigen, dass der Ork von einem Gruuffhai (siehe **Av. Arsenal**, S. 92) getötet und anschließend mit einem orkischen Dolch kastriert wurde.

## EIN GRAUSIGER FUND

Folgen die Helden den Spuren oder dem beobachteten Vogelschwarm, so entdecken sie auf der Lichtung im Wald den Ritualplatz. Hier finden sie etwa ein Dutzend Leichen von Alten, Schwachen und Kleinkindern, denen man augenscheinlich die Halsschlagadern geöffnet hat. Auch kann man eine große, knapp fünf Schritt durchmessende Fläche im Zentrum des Leichenfeldes ausmachen, an der die Grasnarbe verbrannt ist.

Bei genauerer Untersuchung (*Heilkunde Wunden*-Probe) stellt sich heraus, dass alle Leichen keinen einzigen Tropfen Blut in sich haben (sie wurden im irdischen Sinne 'geschächtet'), was aber wiederum unvereinbar mit der Beobachtung ist, dass die Kleidung der Toten keinen Blutstropfen aufweist und auch die Körperhaltung eher dafür spricht, dass sie einfach umgefallen sind.

## DER WEITERE WEG

Von nun an beschleunigen beide Gruppen ihre Marschgeschwindigkeit. Zwar passiert man einige kleine Dörfchen, diese aber sind unbewehrt und beim Eintreffen der Orks haben sich die Bewohner – aufgeschreckt durch die Waldtiere, die ihrerseits vor den Orks flüchten – längst in die nahen Wälder geflüchtet. Die Orks können somit lediglich die Vorräte auffüllen, legen aber keine Brände, will man die Bewohner der weiter entfernt liegenden Dörfer doch nicht unbedingt auf sich aufmerksam machen. Auch verzichtet man aus Zeitgründen darauf, die geflüchteten Dörfler zu verfolgen und gefangen zu nehmen.

Von den in ihre Dörfer zurückkehrenden Märkern erfahren die hinterher eilenden Helden somit erstmalig Einzelheiten über Größe und Bewaffnung des Ork-Trupps (etwa 150 Orks mit leichter Bewaffnung und Armbrüsten) sowie über die seltsame Tatsache, dass die meisten der Orks eine rote Zeichnung in Form eines Kreises auf der Stirn tragen. Auch könnte einer der Dörfler darauf hinweisen, dass sich

bei der Gruppe wohl zwei Schamanen (erkennbar an der roten Kupferscheibe) befinden und eine große Menge Sklaven (sicherlich drei Dutzend). Insgesamt sind die Dörfler verstört bis panisch und haben ihrerseits bereits Boten in die nächsten Dörfer und nach Greifenfurt geschickt, um dort von der drohenden Gefahr zu berichten.

Eine gelungene *Kriegskunst*-Probe +5 (wenn die Helden nicht sowieso darauf kommen) sollte zu der ohnehin schon riesigen Menge an Merkwürdigkeiten die Frage in den Raum werfen, warum die Orks, die ja augenscheinlich schnurstracks auf Greifenfurt zumarschieren, keinerlei Belagerungsgerät mit sich führen und kaum Reit- oder Tragtiere. Zwar böten die Ortschaften entsprechende Beute, die Orks scheinen aber nicht auf Beute aus zu sein. Auch scheint man weder den Menschen unnötig Gewalt anzutun noch Flüchtige zu verfolgen, wie dies bei den früheren Ork-Zügen die Regel war.

Lassen Sie bereits an dieser Stelle den Verdacht zu, dass es sich entweder um eine völlig neue Art orkischer Kriegsführung oder gar um ein eben nicht von Orks ersonnenes Unternehmen handelt.

Geben Sie der Heldengruppe die Möglichkeit, entweder die Orks zu überholen oder aber nach Westen und somit in Richtung Greifenberg auszubrechen, um auf die Hauptstraße zu gelangen. Die Orks bewegen sich im Schutz des Waldes mehr oder minder querfeldein (was

pen in Weihenhorst als auch Richtung Greifenfurt senden.

Nach kurzer Überlegung wird sie zudem die Helden bitten, nach Greifenfurt zu reisen, um einen Augenzeugenbericht abgeben zu können. Zu diesem Zweck stellt sie den Helden (so benötigt) Pferde und fehlende Ausrüstung zur Verfügung.

## BRIEFTAUBEN

Seit dem Fall Gareths und der beständigen Bedrohung durch Orks im Finsterkamm, Söldlingen und Untoten aus Darpatien sowie des Feuerwesens auf Koscher Gebiet bemüht man sich, die Grenzen Greifenfurts abzuriegeln. Dies ist aufgrund der Mannstärke aber kaum durchzuhalten. Deshalb hat sich die *Greifin*, wie die Markgräfin von den Märkern liebevoll genannt wird, dazu entschlossen, dass auf allen Burgen und Befestigungen Greifenfurts jeweils zwei Briefftauben gehalten werden – eine für Greifenfurt und eine für Weihenhorst, das militärischen Hauptquartier der 'Wacht im Finsterkamm'.

## IN GREIFENFURT

Kaum haben die Helden am Vormittag des 11. Rondra in einem Eilritt die Hauptstadt der Mark erreicht, als man auch schon von überall her Bewaffnete und Zivilisten der Stadt entgegenstreben sieht, in der seit Eintreffen der Nachricht aus Greifenberg ununterbrochen die Glocken geläutet werden.

Die Helden führt man ohne Aufenthalt direkt in das Kartenzimmer, welches im Erdgeschoss der Residenz gelegen ist. Hier haben sich Vertreter des Greifenfurter Adels und der Kirchen (Praios, Peraine, Ingerimm) versammelt, ebenso Mitglieder des Bannstrahls unter der Führung Nazars.

Im Zuge der nun folgenden Kriegsbesprechung wird eine Nachricht verlesen, die vor kurzem vom Kloster Rabenhorst (unterhalb des Schlachtfelds am Nebelstein) geschickt worden ist (siehe Kastentext). Den Helden sollte klar werden, dass der vom Abt beschriebene Trupp sich nicht mit dem Heerbann deckt, den sie selbst verfolgt haben. Legen Sie wenn vorhanden eine Kopie des Übersichtsplans von Greifenfurt (aus der Farbkarte oder Jahr des Greifen) auf den Tisch, so dass die Helden die Möglichkeit haben, auf die Einkreisung Greifenfurts mit einer Zangenbewegung hinzuweisen. Zudem han-

delt es sich insgesamt wohl eher um 350 Orks. Die *Greifin* selbst scheint blass und übernächtigt, dabei aber bestimmt und klar in ihren Anweisungen. Sie scheucht Adlige und Bedienstete gleichermaßen umher und entwirft mit Reto von Schattenstein, dem Heermeister der Mark, einen Verteidigungsplan. Binden Sie die Helden immer wieder mit Fragen über Truppenstärke und Bewaffnung sowie Taktik der Orks in die Verhandlung ein. Lassen Sie auch die Ratlosigkeit einfließen, mit der die Greifenfurter den Plänen der Orks gegenüberstehen.

Der Zweck des orkischen Unternehmens ist völlig unklar. Zwar mag der ein oder andere Edle darauf verweisen, dass die Orks das Belagerungsgerät vielleicht erst am Ende ihrer Reise anfertigen; einige Veteranen der Ork-Kriege und Nazar reagieren demgegenüber aber eher skeptisch. Auch sollte dem ein oder anderen das Tempo des Orkenzuges zu denken geben und die Frage nach dem Warum immer mehr ins Zentrum der Überlegungen geraten – und letztlich durch die Helden oder Nazar mit Verweis auf die bevorstehende Weihe des Bannstrahler-Turmes beantwortet werden können. Sollte einer der Helden die Sternkonstellationen der nächsten Zeit überprüfen wollen, so wird er (*Sternkunde*-Probe +3) schnell herausfinden, dass einerseits am 12. Rondra der Mond im abnehmenden Helm steht, andererseits in dieser Nacht Nordstern, Kaiserstern und Ucuri in einer Linie zueinander stehen und das Sternbild des Boron überhaupt nicht zu sehen sein wird. Erst eine *Sternkunde*-Probe +6 erlaubt es dem Kundigen mit ziemlicher Sicherheit zu sagen, dass es in besagter Nacht zu einer rötlichen Verfärbung des Madamais kommen wird.

Eine 'Schnellweihe' des Turmes ist übrigens laut der Kirche des Praios nicht möglich, obwohl der Ort bereits durch einen Exorzismus gereinigt wurde. Durch einen feigen Überfall auf die Geweihten des Praios (siehe Artikel in diesem Boten Seite 27) fing das Ritual mit 15-tägiger Verspätung an. Die eigentliche Konsekration hat bereits begonnen; dauert aber noch bis zur Praios-Stunde des 15. Rondra.

*Edelbrecht von Eberstamm*, der Gatte der *Greifin*, wird als erster in Worte fassen, was hinter vorgehaltener Hand bereits gemunkelt wird: Die Stadt Greifenfurt hat sich bei der Abriegelung der Grenzen fast völlig entblößt. Zwar



natürlich den Transport der Opferschale ungemünzt behindert) und entsprechend langsam. Die Opferschale wird mittlerweile in einem Tragegestell hochkant transportiert. Die Verfolgung dauert etwa 22 Tage.

## IN GREIFENBERG

Sollte sich die Gruppe für den Weg nach Greifenberg entscheiden, so werden sie dort – bei entsprechender Botschaft – direkt zur *Baronin Duridanya von Rabenmund-Greifenberg* geführt. Diese wird einen genauen Bericht einfordern und aufgrund der Nachrichten einerseits mit sofortiger Wirkung die Mobilmachung ausrufen und andererseits per Briefftaube Nachricht sowohl an das Hauptquartier der Märker Trup-

An *Ormenella von Wertlingen*,  
Markgräfin zu Greifenfurt  
Am 9. Rondra hat ein Heerzug von ungefähr 200 Orks den Finsterkamm verlassen und, auf direktem Wege gen Greifenfurt, den Rabenhorst passiert. Sie bewegen sich mit großer Geschwindigkeit und hoher Disziplin. Zusammensetzung: Krieger und Marodenre – ungewöhnlich! Im Zentrum des Heerzuges geht ein schwarzer Stier (sic).  
Wir sammeln uns und eilen zu Hilfe.  
*Rabannus Falk von Krähenklamm*,  
Abt des Klosters Rabenhorst zu Nebelstein

hat man die Märker Truppen zurückgerufen, ein rechtzeitiges Eintreffen der mit der Grenzsicherung beauftragten Truppen aber ist unmöglich.

Edelbrecht übernimmt das Kommando über die Stadtverteidigung, während die Tore örtlichen Befehlshabern übergeben werden. Algrimm von Schmalfurt wird der Oberbefehl über die Greifenfurter Truppen am Osttor übergeben. Die Helden werden direkt unter Irmenellas Befehl gestellt, um in Notfällen einzugreifen zu können.

## BANGE STUNDEN

Für die Helden wird die Zeit lang. Es besteht die Möglichkeit, dass sie sich in der Stadt umsehen. Da man dort überall mit Wehrarbeiten beschäftigt ist, ist man für jede helfende Hand dankbar. Das Betreten des Bannstrahlerturmes wird ihnen verwehrt, in der Residenz hat kaum jemand Zeit für sie ... helfen und mit anpacken aber können sie allemal.

Da von Osten her der Angriff der beobachteten Gruppe erwartet wird und Algrimms Trupp völlig unerfahren ist, bittet man sie, diese Truppe 'auf Vordermann' zu bringen.

## DIE SCHLACHT UM GREIFENFURT

Bei allen nun folgenden Beschreibungen sollte daran gedacht werden, dass Orks in der Dunkelheit gut sehen können, Menschen aber nicht. Somit sind Späher vor den Mauern Greifenfurts in Lebensgefahr, denn die Orks besitzen Armbrüste und Bögen und können sie auch bei Nacht hervorragend einsetzen.

Auch kann man von den Mauern aus nur wenig wahrnehmen, selbst wenn man über ein liebevolles Fernrohr verfügt. *Sinneschärfe*-Proben mit entsprechender Erschwernis sind hier sinnvoll einsetzbar.

Während der Kämpfe werden von Seiten der Orks zwei unterschiedliche Rituale gewirkt: Hrennon Brazkir erhebt vor den Mauern Greifenfurts untote Orks und soll von den Helden hierbei gestört werden, währenddessen wirken Ugrashak und Aschepelz ein Ritual, das Blut zu Kugeln zusammenballt und in die Fundamente des Bannstrahlerturmes verbringt.

Im Schutze der Nacht haben sich die einzelnen Gruppen der Orks in Stellung gebracht. Eine Gruppe von *Okwach* beginnt, eine große, aus getriebenem Kupfer gearbeitete, etwa 5 Schritt durchmessende Ritualschale auf doppelter Bogenschusslänge vor den Mauern Greifenfurts in Position zu bringen. Weitere Orks führen Menschen dorthin, während andere sich bereit machen, gegen die Mauern anzurennen. Eine weitere Gruppe von *Okwach* steht bereit, wird aber erst losstürmen, wenn das Ritual begonnen und die Toten erhoben sind. Alle

Orks tragen rote, kreisrunde Zeichnungen auf der Stirn (bewirken Berserker-Rausch).

## DER ANGRIFF

(Musikvorschlag: Don Davis – *Matrix Revolutions OST, Track 16 in Endlosschleife*)

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus der Dunkelheit jenseits der Mauern ertönt plötzlich eine weit tagende, rauhe Stimme, die in einem dunklen Singsang eine dir unverständliche Litanei absingt. Dann, mit einem Mal, fallen weitere Stimmen und Trommeln ein, und noch während du schreckensstarr in die Finsternis blickst, brandet die erste Welle der Schwarzpelze heran. Von den Mauern stürzt ein Pfeiltregen herab wie ein Wasserfall, doch für jeden gefallenen Ork scheinen zwei neue zu erscheinen, die Hauer gefletscht, den Gruufhai zur Mauerkrone gereckt.

Noch während du in das Getümmel starrst, überlegst du fieberhaft. Keine Pfeile! Bis jetzt hat noch kein einziger der Orks zurückgeschossen. Stimmen die Berichte von den Armbrüsten etwa nicht?

Genauer blickst du in das Getümmel vor dem Tor und erstarrst. Nicht nur, dass die Orks selbst noch nicht geschossen haben; sie scheinen auch immun gegen eure Pfeile zu sein! Mehrere brechen die Schäfte ab und drohen lachend (!) mit der Faust hinauf zu den Schützen. Und dort, nicht weit vom Fuß der Mauer entfernt – was geschieht dort? Es sieht aus, als koche da die Erde.

Du erstarrst. Zu deinem namenlosen Entsetzen musst du mit ansehen, wie sich aus dem Erdreich eine Hand herauswühlt. Das Fleisch ist schon lange verfault, doch die Knochen bilden trotzdem einen Körper nach. Der Kopf, der jetzt aus dem Erdreich herausschielte, ist eindeutig kein Menschenschädel. Dicke Schädelplatten, eine nach vorne gewölbte Stirn, Hauer im Unterkiefer.

Ungläubig starrst du auf einen Ork, der nie hätte aufstehen dürfen; einen Ork, der wahrscheinlich hier getötet wurde, als die Orks vor zwölf Jahren die Stadt brannten und

man die Leichen dort verscharrte, wo man sie fand. Du schaust von der Stadtmauer ins Innere der Stadt – und auch hier erheben sich die Toten. Und noch während dir das Grauen die Nackenhaare aufstellt, bricht überall um dich herum das Chaos aus.

Was nun folgt, ist das totale Durcheinander. Während die Orks noch auf die Stadtmauern einstürmen, kommen aus dem Inneren der Stadt Hilferufe und Schreckensschreie. Gleichzeitig macht sich Baron Algrimm von Schmalfurt zu Nardesfeld zu einem Ausfall bereit, um den das Ritual anführenden Ork-Schamanen zu töten und das Ritual selbst zu beenden. Algrimms Truppen zögern, und erst, als sich die Helden der Gruppe anschließen, lassen sie sich zum Ausfall bewegen. Bei diesem stirbt Algrimm; so dass die Helden das Kommando übernehmen und den Ausfall zu einem erfolgreichen Ende führen müssen.

## DER AUSFALL

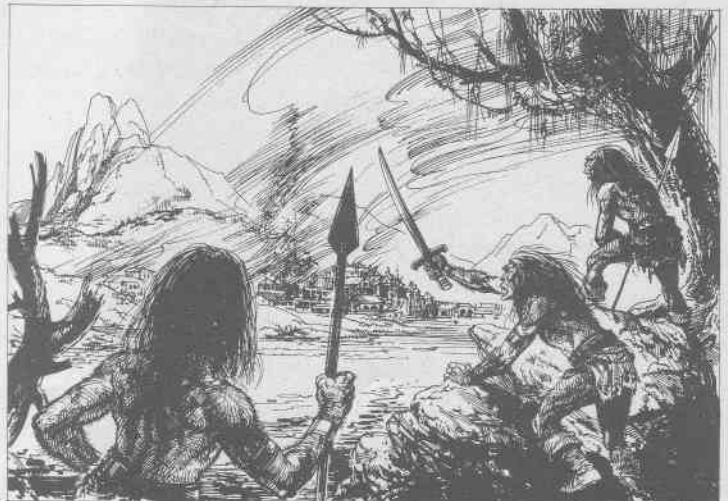
Natürlich soll es den Helden gelingen, den Ausfall erfolgreich abzuschließen und Hrennon Brazkir zu töten, doch einfach wird das nicht. Die Orks sind bereit zu sterben und wollen so viele Menschen mitnehmen, wie sie nur können. Der Baron und die meisten seiner Streiter kommen dabei ums Leben; die Schale kann von den Helden zerstört werden und die *Okwach* können letztlich aufgerieben werden. Damit brechen die Helden das Ritual ab, das die Untoten erhoben hat. Sorgen Sie dafür, dass die Helden mindestens die Hälfte ihrer Lebensenergie im Kampf verlieren. Wenn es geht, bringen Sie einem der Helden eine Armwunde bei (siehe unten).

Unterdessen tobt der Kampf rund um Greifenfurt weiter, greifen doch jetzt auch die übrigen Ork-Krieger an und werfen sich gegen die Mauern. In Kriegskunst bewanderte Helden dürfen sich ausrechnen, dass die Chancen für Greifenfurt nicht groß sind.

Wenn der Neumond rot wie eine glühende Sichel vom Himmel droht, schallen von Greifenberg her Hörner heran. Noch ist nicht zu sehen, was für ein Heer sich dort aufbaut, aber der Boden zittert unter den anstürmenden Reitern, und über den Horizont verteilt sieht man eine Phalanx von Fackeln, die sich schnell nähern.

## DIE RETTENDE KAVALLERIE

Fahnen und Wimpel sind in der Dunkelheit nicht zu erkennen, und da die neuen Truppen direkt auf das Herz der tosenden Schlacht zie-



# KURZSZENARIO

len, bleibt unklar, wer von ihnen angegriffen werden wird. Man muss mit dem Schlimmsten rechnen, denn der Heerbann dieses Entsatzes vereint sowohl orkische wie auch menschliche Heerhaufen.

Lediglich das Banner, das beim Eintritt in die Schlacht entrollt wird, lässt vielleicht manchem Veteranen Schauer den Rücken herab laufen: Die Fahne trägt stolz den schwarzen Raben auf silbernem Grund – das Wappen der Familie Rabenmund. Das herbeilebende Heer wird angeführt von einem in eine prunkvolle silberne Rüstung gekleideten Ritter mit heruntergezogenem Visier, der seine Identität nicht öffentlich machen will. In seiner Begleitung aber befinden sich der Ork-Anführer *Mardugh Orkhan* und die Söldnerführerin *Lutisana von Pericum* (nähere Informationen in **Rückkehr des Kaisers**).

## BLUTZOLL

Von allen Parteien unbemerkt haben die beiden Ork-Schamanen Ugrashak und Aschepelz ihr Ritual vollendet.

(Musikvorschlag: John Carpenter – *The Fog OST*, ab *Track 1*)

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Während ringsum der Jubel aufbrandet, bemerkst du, wie sich das Blut, das aus der Wunde an deinem Arm hervortritt, plötzlich zusammenballt. Als besäße es ein eigenes Leben, formt sich aus der roten Flüssigkeit eine Kugel, die deinen Arm entlang läuft.

Kurz kneifst du die Augen zusammen. Haben der Kampf und deine Verwundungen deinen Verstand getrübt? Doch da bildet sich auch schon die nächste Blutkugel auf deiner Wunde.

Und jetzt, da du erst einmal aufmerksam geworden bist, kannst du sehen, dass überall da, wo Blut vergossen wurde, kleine Kügelchen entstehen, als stoße Sumus Leib selbst den Lebenssaft wieder hervor. Und die Kügelchen fließen von allen Seiten zusammen und bilden größere Kügelchen, die sich erst schwerfällig, dann aber immer schneller in Bewegung setzen. Ihr Ziel ist dir klar: Greifenfurt!

Die kleinen Kügelchen streben tatsächlich Greifenfurt zu, genauer gesagt dem Untergeschoss des Torturmes, in dem sich die Wacht der Bannstrahler befindet. Hier sickert das Blut durch das geläuterte Erdreich, um die Anstrengungen der letzten Jahrzehnte zunichte zu machen. Nichts kann die rote Flut, einmal in Bewegung versetzt, aufhalten (siehe hierzu auch **Die Rache des schwarzen Marschalls AB 109**, Seite 17). Der Bannstrahl ist gescheitert, das Erdreich wieder verseucht,

## WIDERERWARTEN

Sollten die Helden den Braten riechen und sich wider Erwarten hinter die feindlichen Linien begeben, weil sie vielleicht ahnen, dass das 'sichtbare' Ritual lediglich eine Ablenkung ist, dann lassen Sie sie ruhig auf die Orks um Ugrashak und Aschepelz einstürmen.

Letztlich werden die Helden von den *Okwach* so lange aufgehalten, bis das Ritual abgeschlossen ist. Dann mögen sie ruhig Ugrashak 'töten' (er wird später in einer neuen Hülle wieder auftauchen). Aschepelz wird sich in eine ölig schimmernde Dunstwolke verwandeln (ein modifizierter **NEBELLEIB**).

## ПАХСПАПИ

Die Helden haben sich in der Schlacht um Greifenfurt bewährt und können sich der tiefen Dankbarkeit der Greifin sicher sein. Eine Belohnung in Form des Greifensterns in Bronze und klingender Münze (50 Dukaten pro Streiter) sollte den Helden die erlittenen Wunden verstüben. Hinzu kommen **200 Erfahrungspunkte** pro Charakter.

## DAS VERDIENST DER HELDEN

Die Helden haben nicht verhindern können, dass das Tairach-Heiligtum unter dem Turm der Bannstrahler erneut geschändet wurde und eine 'Umweihung' des Bezirkes somit in weite Fernen gerückt ist. Machen Sie Ihren Helden durch Irmenella von Greifenfurt aber klar, dass der Verdienst der Helden weit schwerer wiegt. Das Erdreich unter dem Turm kann man erneut nach dem bekannten Muster reinigen; die Erhebung der untoten Orks aber, die die Helden durch ihr mutiges Eingreifen verhindert haben, stellt die Nemesis der Greifenfurter dar. Seit Generationen schon kämpfen diese gegen die Orks, und schon immer haben sie ihr Leben eingesetzt, den Schwarzpelz zu töten. Wenn die Orks aber dem Reich Borons entfliehen, war der Tod von Generationen von Greifenfurtern vergebens.

## DER WEIßE RITTER

Prinz Edelbrecht und die Greifin empfangen den Anführer des helfenden Heeres, den 'Weißen Ritter', dankbar, aber vorsichtig und bieten ihm und seinen menschlichen Truppen Quartier bei Greifenfurt. Die verbündeten Orks unter Mardugh Orkhan dagegen kehren wieder nach Norden zurück – offenbar haben sie ihren Teil eines Bündnisses mit dem unbekanntem 'Weißen Ritter' erfüllt.

In der Stadt und im Umland aber macht bald ein Gerücht die Runde: „Der Kaiser ist zu-

rückgekehrt ...“ (siehe das Abenteuer **Rückkehr des Kaisers**.)

## DRAMATIS PERSONAE

### МЕИЩЕН

#### ПАЗАР

Der neue Beschirmer der Ordnung der Greifenlande zu Greifenfurt und Ordensmeister des Bannstrahlordens (siehe Artikel in diesem Botten) ist seit einer Schlacht gegen die Orks blind. Seither ist ihm aber das zweite Gesicht gegeben, und obwohl er seinen Visionen noch nicht so ganz traut, ist ihm bewusst, dass ihn Praios mit dieser Gabe gesegnet hat. So bemüht er sich, in Fastenübungen und Gebet den Sinn dieser Visionen zu ergründen.

Der fast zwei Meter große, hagere Mann mit schwarzem Bart und Glatze ist in eine einfache Bannstrahlerrobe gewandet und geht sommers wie winters barfuß.

#### АЛГРИММ ВОН ШМЯЛФУРТ

Der ehemalige Baron von Nardesfeld ist ein gutmütiger, erfahrener Krieger, der fast immer an einer Pfeife schmaucht. Seine bevorzugte Waffe ist das Schwert.

### ОРКС

#### УГРАШАК

Der alte Schamane kann ohne Zweifel der geistige Führer und oberster Tairach-Priester der Orks des Finsterkammes genannt werden. Er beherrscht das Ritual der *Seelenwanderung* meisterlich, wodurch er sich unter anderem als untoter Stier manifestieren konnte (**AB 109**). In diesem Körper ist er seitdem gefangen. Seine ganze Kraft muss er darauf verwenden, den verwesenden Körper zu kontrollieren, so dass an eine weitere Seelenwanderung vorerst nicht zu denken ist. Die Kraft der Blutperlen soll ihm dabei helfen (vergleichbar dem Theriak).

#### АСЧЕПЕЛЗ

Im Gegensatz zu Ugrashak ist Aschepelz noch vergleichsweise jung an Jahren und Erfahrung. Allerdings hat er bei einer Schlacht beinahe das Leben verloren und kann seitdem mit den Geistern der Toten reden. Manchmal scheint er eher der Welt der Toten anzugehören, was die Orks seiner Umgebung verstört und bewirkt, dass sie seine Autorität nicht immer anerkennen. Hier sollen (sofern welche mitspielen) Ork-Helden ansetzen und Aschepelz' Stellung im Stamm durchsetzen, ein Umstand, der letztlich am Ende des Abenteuers auch ihre eigene Stellung im Stamm heben wird.

## DIE WILDERMARK

von Lena Falkenhagen und Daniel Simon Richter

Seit das Jahr des Feuers über das Mittelreich hereingebrochen ist (genauer: nach der *Schlacht in den Wolken*), erstreckt sich zwischen der Kaiserstadt Gareth und der Schwarzen Sichel ein Landstrich, in dem Rechtlosigkeit und Chaos regieren. Schnell und hartnäckig hat sich für diesen Landstrich der Name 'Wildermark' in den Köpfen der Menschen festgesetzt.

Im Folgenden präsentieren wir Ihnen eine Beschreibung der Wildermark mit einem Stand vom Herbst 1028 BF, der bis in den Winter desselben Jahres Bestand haben wird. Dieser Landstrich wird eine zentrale Rolle in dem Abenteuer **Die Rückkehr des Kaisers** einnehmen, dem dritten Kampagnenband zum **Jahr des Feuers**; daher möchten wir die Lektüre dieses Texts ausschließlich Spielleitern empfehlen.

Was noch vor kurzem ein kultivierter und wohlgeordneter Landstrich des Mittelreiches war, ist heute Abbild des Schreckens und der Verwirrung, die das Raul'sche Reich im Jahr des Feuers heimsuchten. Der Norden Garetens und Darpatiens gemahnt nun an die raue Wildheit des Svelltilandes und die Rechtlosigkeit Fasars – und über allem dräuen die Schatten der nahen Schwarzen Lande.

Das Scheitern der Unheiligen Allianz zwischen Rhazzazor und Galotta vor Gareth war kein Sieg der Armee des Mittelreiches, sondern allein dem Tod des großenwahnsinnigen und von Rachedurst zerfressenen Kopf des Angriffs zu verdanken. Denn Galotta war der Heerführer, dessen wahnsinniger Wille den Feldzug und vor allem die Fliegenden Festung angetrieben hatte. Mit dem Tod des Dämonenkaisers und der Vertreibung des untoten Drachen vom Boronsfeld war zwar der Angriff abgewehrt, doch ein Großteil der unheiligen Heerscharen blieb ungeschlagen.

Schnell zersplitterte die Unheilige Allianz in so viele Teile, wie es Anführer gab, die ihre Ansprüche durchsetzen konnten. *Balphemor von Punin* und *Asmodeus von Andergast* sammelten Getreue um sich, um Galottas Thron zu erben. Doch auch ihnen gelang es nicht, die vollständige Kontrolle über ihre Heerhaufen zu gewinnen. Immer wieder setzten sich Hauptleute und Söldlinge mit unterschiedlich großen Gruppen ab, um ihr eigenes Glück zu suchen.

Doch finden sich nicht nur Schurken und Verdammte unter den Kräften der Wildermark: Auch Marodeure aus den Reihen der Reichsarmee haben sich in unterschiedlich großen Gruppen zusammengefunden, um sich Überleben und Auskommen zu sichern. So versu-

chen einige desertierte Trupps den größtmöglichen Vorteil im Chaos für sich zu erringen: Denn wo kein Kläger ist, da droht auch keine Strafe.

Und über allem lauert das Auge des untoten Drachen, der seine Rückkehr vorbereitet: Rhazzazors Truppen halten die Ruinen von Wehrheim, Burg Boronia und diverse andere Orte besetzt und Asmodeus von Andergast hat sich zum Herrscher über Rommilys aufgeschwungen.

De facto ist die Wildermark Niemandsland, das sich aus den Landstrichen zusammensetzt, die das *Magnum Opus des Weltenbrandes* schuf. Nicht nur die direkten Zerstörungen, sondern auch durch die kopflose Flucht der Bevölkerung und der Tod derjenigen, die bislang die praisgefällige Ordnung hochhielten, hat die Machtverhältnisse ins Chaos gestürzt.

DAS ERBE DES  
ELEMENTAR-  
STURMS

Die Fliegende Festung *Kholak-Kai* war das Werk dämonischer Unelemente und Fokus des *Magnum Opus des Weltenbrandes*. Ihre Kraft zog sie neben diversen magischen und dämonischen Quellen vor allem aus Vorkommen des Elementes Erz, die in ihrer Reichweite lagen.

Die Reichsstraße I von *Sankta Boronia* nach Wehrheim zum Beispiel hat so deutliche Strukturschwächungen erfahren, dass die später darüber ziehenden Armeen mit ihren Reittieren und Trosswagen die Straße in katastrophalen Zustand hinterlassen haben. Die Orte entlang der Straße sind hingegen nur wenig beschädigt.

Doch das *Magnum Opus* war so Kräfte zehrend, dass nach dem Fall Wehrheims die Festung nicht nur die wenigen übrig gebliebenen Gebäude der Stadt als Kräfte-reservoir nutzte, die heute wie Jahrhunderte alte Ruinen wirken. Während des Flugs nach Gareth nährte es sich auch immer stärker von der Reichsstraße II gen Süden. Deren Steine gleichen heute teilweise einem einzigen Schotterfeld.

Auch die Orte entlang der Straße (wie etwa *Puleth*) wurden abschnittsweise betroffen, so dass manche Gebäude einstürzten, während andere außerhalb des Einflussradius der Festung unberührt blieben.

*Die Folge:* Die beiden Hauptverkehrsadern des zentralen Mittelreiches sind nur noch Trümmerfelder, die Reisen eher verlangsamen als erleichtern. Als Aufmarschrouen für größere Truppenverbände sind diese Schotterpisten nicht mehr zu nutzen. Die übrig gebliebenen Steine sind so porös, dass sie nicht einmal mehr zum Häuserbau geeignet sind – wohl aber dazu, Stiefel aufzuschlitzen und die Fesseln einsinkender Pferde zu verletzen.

Es gibt in der Wildermark keinerlei zentrale Instanz mehr, die Streit oder Fehden schlichten oder Recht sprechen könnte, seit Führung und Verwaltung des Raul'schen Reiches quasi mit einem Schlag hinweg gefegt wurden. Dies führt zu einer Zersplitterung der Machtgruppen und ihrer Einflussbereiche. In den Landen der Wildermark bilden heute ausschließlich örtliche Barone oder Grafen (die zum Teil in aufflammenden Fehden miteinander liegen), einflussreiche Tempelvorsteher, Heptarchen-Schergen, Söldnerführer und sogar Ork-Sippen und Goblin-Banden die entscheidenden Machtfaktoren.

Dieses chaotische Nebeneinander und vor allem der Informationsmangel sorgen dafür, dass niemand einen Überblick über die Gesamtsituation erhält, die sich völlig unübersichtlich und vielfältig darstellt. Da sich insgesamt kein großer gemeinsamer Feind erkennen lässt, der eine wirkliche Einigkeit erzwingen würde, ist eine Befriedung des Landstriches durch die Reste der treuen Reichstruppen unmöglich. Zu viele unterschiedliche bewaffnete Heerhaufen und Gruppen durchstreifen auf eigene Rechnung die Wildermark und lassen sich kaum in einer offenen Feldschlacht stellen.

In diesem quasi rechtsfreien Raum ist gerade für Leibeigene und Freie – also die einfache Bevölkerung –, aber auch für Adlige und selbst Geweihte schlichtes *Überleben* das Gebot der Stunde, hinter dem Gesetz, Treue und sogar Glaube zurückstehen müssen.

Überall schwingen sich Potentaten auf (einerlei ob es sich dabei um den Befehlshaber eines Heptarchen-Banners, einen lokalen Adligen oder einen Räuberhauptmann handelt), sammeln Gefolgsleute um sich und erliegen fast immer der Macht- und Goldgier.

EIN FLICKENTEPPICH  
IM STETEN WANDEL

Jede Beschreibung der Wildermark kann aufgrund der unsicheren Situation nur eine Mo-

mentaufnahme sein. In dem heute wilden, weitgehend unkontrollierbaren Gebiet ohne zusammenhängende Obrigkeit ist es fast unmöglich, seinem Gegenüber anzusehen, welchem Heerführer er folgt und ob es morgen noch derselbe sein wird.

Für Helden bedeutet das, bei jeder Begegnung äußerste Vorsicht walten zu lassen und genau abzuwägen, mit wem man es wohl zu tun hat. Allein die Interaktion mit der örtlichen Bevölkerung und umsichtiges Nachfragen eröffnen die Möglichkeit herauszufinden, wer über einen gewissen Landstrich oder ein Dorf herrscht und wem er zuarbeitet – oder ob er gar auf eigene Faust sein Glück zu machen versucht. Die Situation der einfachen Bevölkerung in der Wildermark ist so unterschiedlich wie die Anführer, die sich aufschwingen und behaupten können: Manche Hauptleute herrschen wie Tyrannen, plündern und rauben, andere hingegen lassen die Dörfler in relativem Frieden leben oder versuchen gar, ein Dorf mehr oder wenig erfolgreich vor den anderen Machthabern zu schützen. Dies geschieht meist im Austausch gegen Versorgung, denn jeder Heerhaufen lebt von dem Land, das er kontrolliert – insofern ist die Situation ähnlich wie früher unter dem Adel Garetiens oder Darpatiens. Das Fehlen einer durch die Götter bestätigten Ordnung insgesamt aber hat das Leben der Bauern und Handwerker auf dem Land noch unsicherer gemacht. Am besten überlebt man dadurch, dass man den Kopf auf die Scholle richtet, arbeitet und so wenig Fragen wie nötig stellt.

Es ist durchaus möglich, dass Helden versuchen, lokale Söldlingsführer oder Adlige auf ihre Seite zu ziehen – und ebenso möglich ist es, dass diese ihnen am nächsten Tag in den Rücken fallen, weil es ein lukrativeres Angebot der Gegenseite gab.

Dabei ist es wichtig, dass in der Wildermark insgesamt zwar Fehderecht herrscht, aber viele Parteien (bis auf die hart gesottenen Heparchen-Anführer, und auch Orks und Goblins aus verständlichem Grunde) sich an die Gesetze der Zwölfe halten – ein deutlicher und wichtiger Unterschied zu den Schwarzen Landen.

In der Wildermark ist ein jeder seines Glückes Schmied (und zugleich auch dessen Verteidiger), und die Macht eines Adligen / Söldlingsführers / Schwarzen Schergen / Raubritters / Vogelfreien / Helden reicht letztlich nur so weit wie sein Blick und stützt sich auf die Zahl der Gefolgsleute, die Loyalität und Bewaffnung eben dieser und das Charisma und die Entschlusskraft der betreffenden Person.

## REISEN IN DER WILDERMARK

Die üblichen Reisegeschwindigkeiten von 30 Meilen zu Fuß oder 50 Meilen zu Pferd lassen sich in der Wildermark kaum erzielen. Abgesehen davon, dass die Hauptverkehrsadern in

Trümmern liegen, ist das Reisen auf den Straßen ein sicherer Weg in den Konflikt mit einem überlegenen Gegner oder gar in die Gefangenschaft.

Die meisten Machthaber sind in der Kriegsführung bewandert und überwachen die Wege und Ebenen, auf denen man mit einem Einmarsch kaiserlicher Truppen oder Heerhaufen Transsiliens rechnen muss. Öffnen reisende Fremde zu Pferd und in blitzender Rüstung sind ungewöhnlich und werden als Späher oder gar Vorhut fast immer als Bedrohung angesehen und entweder in einen Hinterhalt gelockt oder von einem Dutzend Reiter gejagt, um sie festsetzen und befragen oder schlicht ausschalten zu können.

Eine Erkundung der Wildermark kann daher in vermeintlicher Sicherheit nur abseits der Straßen über Felder, Hügel, Bäche und durch Wäldchen erfolgen. Zu Fuß bringt man so etwa 15 Meilen pro Tag hinter sich, zu Pferd allerhöchstens 25 Meilen, wobei es von Vorteil ist, dass es sich bei großen Teilen Garetiens um gut kultiviertes Land handelt. Allerdings fällt deutlich auf, dass die Wildnis mit erschreckender Geschwindigkeit das Land für sich zu beanspruchen scheint.

Immer wieder sind Flüchtlinge zu sehen, die gen Süden ziehen und die seit der Schollenflucht-Weisung aus Elenvina (vgl. **AB 113**) als landflüchtig gelten und so nicht nur die Schwarzen Schergen, sondern auch die Büttel der rechtmäßigen Adligen zu fürchten haben.

## SEUCHEN

Neben zwielichtigen Potentaten drohen auch unsichtbare Gefahren: Im Gefolge des Endlosen Heerwurms haben sich verstärkt Seuchen im Mittelreich – insbesondere in der Wildermark – ausgebreitet, vor allem das gefürchtete *Schlachtfeldfieber* (vergleiche auch **AB 112**).

Die auch *Gilbe* genannte Krankheit wird vor allem durch die Untoten des Heerwurms und die unersättlichen Ghule in ihrem Schlepptau verbreitet.

### DAS SCHLACHTFELDFIEBER (AUCH: GILBE ODER SIEBENTAGEFIEBER)

*Verlauf:* Stetig steigendes Fieber begleitet von heftigem Leibgrimmen und plötzlichen Leibkrämpfen. Nach sieben Tagen entweder rascher Fiebrückgang oder Gelbfärbung der Lippen, die den baldigen Tod ankündigt. Überlebt der Patient die Krankheit, regenerieren sich die verlorenen Eigenschaftswerte binnen zweier Tage.

*Dauer:* 2 Tage / 7 Tage

*Schaden und Folgen:* 1W, 1W+1, 1W+2 ... SP und 1, 2, 3 ... Punkte Erschöpfung am 1., 2., 3. ... Tag. KK, AT und PA sind um 5 Punkte gemindert. Am siebten Tag möglicher Gilbertod (20 %), mit W6, 2W6, 3W6 ... SP in der 1., 2., 3. ... Stunde. Bisweilen tritt als Spätfolge *Jahresfieber* (siehe *Geographia Aventurica*, S. 209) auf.

*Ursachen:* eine besonders schwere Form der Gilbe: Bisse von Aasfressern oder Berührung mit deren Kot (20 %), Schaden durch Ghule (50 %), Nähe eines Kranken (30 %), Pflege eines Kranken (50 %)

*Besonderheiten:* Bei Elfen verläuft die Krankheit besonders schwer (+1W SP pro Tag, Gilbertod mit 40 %).

*Behandlung:* Betruhe und allgemeine Fiebersfürsorge (1 SP weniger pro Tag), reichlich lauwarme Flüssigkeit verabreichen (Gefahr des Gilbertodes um 10 % gesenkt)

*Gegenmittel:* alkoholisches Gebräu aus Joruga und Gulmond verabreichen (verhindert Gilbertod), Kranken täglich mit Traschbart-Salbe einreiben (Jahresfieber vermindert).

*Stufe:* 6/8

In vielen Dörfern können die Helden erfahren, welche Schrecken – auch nach einer Schlacht – die Bevölkerung bedrohen. Zeigen Sie auf, wie Land und Leute nach dem eigentlichen Krieg zunehmend durch Krankheiten geschwächt werden und der Verzweiflung anheim fallen. Ungefährlich ist eine solche Begegnung auch für Helden nicht, denn die Gefahr einer Ansteckung ist groß und die Bevölkerung teilweise so verzweifelt, dass sie vermeintliche Retter auch mit Gewalt bei sich halten will.

Aber es gibt immer wieder auch Lichtblicke – etwa ein erkrankter Therbünit, der eifertig und selbst noch mit gelben Lippen zwischen erkrankten Leibeigenen herum eilt und auch Heilung Suchende aus den nächsten Dörfern anlockt. Und auch für Helden kann es eine hehre Aufgabe sein, die benötigten Zutaten für das Gegenmittel in die Wildermark zu schaffen.

## EIN WENIG ORDNUNG IN DAS CHAOS

Trotz der obigen Aussagen kann man einige Regionen der Wildermark abgrenzen, um die Machtverhältnisse ein wenig fassbarer zu machen. Diese Aufteilungen sind jedoch nur als grober Anhaltspunkt für den Meister zu verstehen, denn es gibt keine fest abgezielten Grenzen in der Region (und auch niemanden, der solche durchsetzen könnte).

Viele der Szenariovorschläge aus dem **AB 111** *Flammenspuren* und dem **AB 112** *Flammenspuren II* lassen sich hier einflechten, um Chaos und Verwirrung deutlich zu machen – und gerade auch die desolate Situation der Reichstruppen zu verdeutlichen.

### DAS GARETHER UMLAND

Das Gareth Umland erstreckt sich im Osten bis kurz hinter Nattersquell, im Norden bis etwa auf die Höhe von Wagenhalt und umfasst in etwa die Baronien Retogau, Nattersquell, Feidewald und Nutzungen.

In einem 20-Meilen-Radius um Gareth stehen viele Gehöfte leer; etliche Bewohner haben sich

in die Hauptstadt geflüchtet und sind trotz der *Schollenflucht-Weisung* (AB 113) dort geblieben. Die wenigen zurückgebliebenen Bauern oder auch Heimkehrer haben sich häufig bewaffnet und versuchen, Reisende davonzujagen oder sich in Hof oder Fluchtturm zu verschanzen.

Wenige Meilen vor den Stadtmauern mühen sich die garetische *Goldene Lanze* (Schwere Reiter) unter Marschall *Ugo 'dem Blutigen' von Mühligen* und Banner des nordmärkischen *Bergköniglich Eisenwalder Garderegiments Ingerimms Hammer* (Schlängelschwinger) unter *Xalmosch Sohn des Xolromin*, Dörfer und Äcker zu sichern, und schicken hin und wieder auch Patrouillen aus.

Von der feindlichen Seite dringen immer wieder einzelne Heerhaufen (etwa solche, die *Asmodeus von Andergast* in Rommilys zuarbeiten) in die Nähe von Gareth vor, um die Weiler der Goldenen Au zu plündern.

## DIE WEHRHEIMERLANDE

Wehrheim wurde im Umkreis von mehreren Meilen komplett zerstört, und es sind nur noch brüchige Ruinen vom Eisernen Herzen des Reiches übrig geblieben.

Die **Stadt Wehrheim** wird von der Nekromantin *Mirona ya Menario* und rund einem Banner *Drachengardisten*, drei Bannern Plänklern und einem Banner Geschützbedienern sowie unzähligen alten und neu erhobenen Untoten kontrolliert. Angeführt werden die Truppen von dem unheimlichen Dämoniden *Finstermann*. Mironas Einfluss erstreckt sich im Osten bis Berler und Burg Rabenmund, im Norden bis Waldsend. Aus Wehrheim brechen immer wieder Truppen auf, um das Umland zu plündern oder Jagd auf Reste der Reichstruppen zu machen, und in der Stadt selbst gehen Geister und Spuk-Erscheinungen um.

In den Wäldern und Gehöften des **Wehrheimer Umlands** verbergen sich dämonische Kreaturen und Untote, marodierende Banden und versprengte Truppenteile aller Seiten. Die Gegend verwildert zunehmend; so scheint der Reichsförst sich beispielsweise immer dichter und dunkler an Orte, Wege und Straßen zu drängen.

Reichstreue Ansprechpartner sind die Verteidiger **Burg Rabenmunds** östlich von Wehrheim. Rabenmund ist Zufluchtsort tapferer Versprengter, konnte von *Answin dem Jüngeren* gegen die Belagerung Mironas bisher gehalten werden und leistet heftigen Widerstand.

Auch **Burg Auraeth** steht immer noch unter Herrschaft der *Bannstrahler*. Doch der alte Hauptmann *Greifax* hat kaum genug Besatzung, um die weitläufigen Mauern aus-

reichend bewachen zu lassen, geschweige denn genug Bewaffnete, um in der Region für Ordnung zu sorgen. Hier sammeln sich viele Flüchtlinge, da die Burg nicht von den Heerhaufen Mironas belagert wird, die in Burg Rabenmund die weitaus größere Gefahr wittert.

## DAS PIEMAPDSLAND

Das darpatisch-garetische Grenzgebiet südlich von Olku und Dergel ist das Paradebeispiel für die Lande der Wildermark, denn es befindet sich in ständigem Wandel. Die Region reicht ungefähr von der *Reichsabei Sankt-Pratiodan* bis in die Zwercher Gegend – ausgenommen die direkte Umgebung von Rommilys und das Land in der Ochsenwasser-Schleife – und umfasst die Baronien Puleth, Reichsgau, Dergelsmund, Hutt, Bugenhog, Rabensbruck und Zwerch.

Immer wieder ziehen unterschiedliche Truppenteile durch dieses Gebiet, setzen sich vorübergehend fest und üben so lange Macht aus, bis sie auf einen überlegenen Feind treffen, zurückgedrängt oder aufgerieben werden.

In **Puleth und Umgebung** hat die transsilsische Obristin *Varena von Mersingen* die Reste der *Todesdiener von Taubrimora* (Schwere Reiterei) und der *Aranischen Säbelschwinger* (Leichte Reiterei und Fußvolk) um sich gesammelt und kann sich dort gegen alle Mitkonkurrenten behaupten.

**Appelhof und Umgebung** bis hoch nach Horeth und in die hügeligen Senken werden durch den quasi unsterblichen Agrimoth-Paktierer *Balphemor von Punin* kontrolliert.

**Hartsteen** steht unter der Herrschaft des selbsternannten Grafen *Luidor von Hartsteen*, der sich gegen den rechtmäßigen Grafen *Gismar II. von Quintian-Quandt* durchsetzen will, und kann so als typisches Beispiel für eine reine Adelsfehde dienen, die nichts mit den Mächten der Schwarzen Lande zu tun hat.

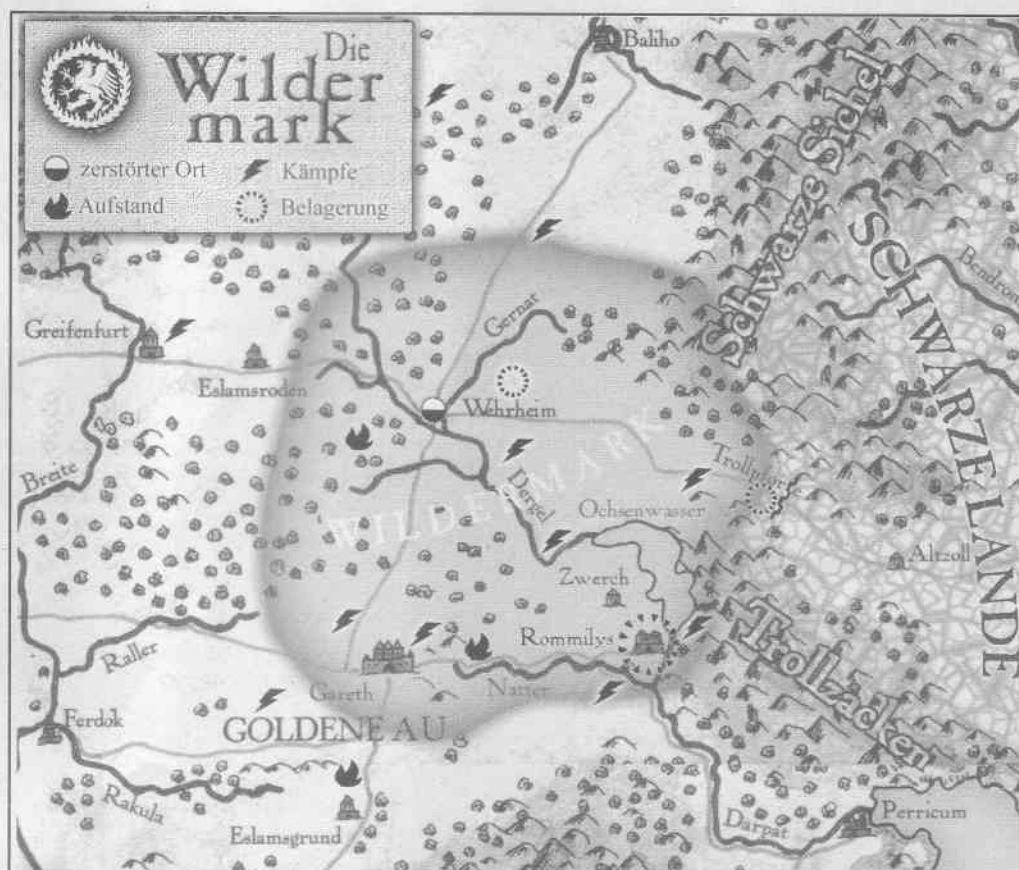
**Burg Zwingzahn** im Reichsgau steht weiterhin unter dem Befehl des reichstreuen Pfalzgrafen *Bernhelm 'Ogerfresser' von Wetterfels* zum Reichsgau, der sie eisern mit seiner erheblich dezimierten Schwadron der *Kaiserlichen Schatzgarde* verteidigt.

## DAS FEINDESLAND

Das Dreieck Wehrheim – Trollpfote – Rommilys – also das Land nördlich der Flüsse Olku und Dergel – gilt als wirkliches Feindesland und wird vornehmlich durch Hauptleute der Heptarchen kontrolliert. Es umfasst die Marken Wehrheim und Rommilys, die Baronien Königsweber, Bröckling, Zweimühlen, Ochsenweide, Grässing, Bohlenburg, Pulverberg und Gallys.

Die Machthaber herrschen hier despotisch; ihre Kriegshaufen sind gut bewaffnet und aufmerksam; es werden häufig Streifen und Patrouillen ausgesandt, um die Kontrolle zu sichern. Dementsprechend verängstigt ist die Bevölkerung, die ob der Methoden der neuen Machthaber kaum den Mut aufbringt, riskante Taten zu unternehmen.

Die **Stadt Rommilys** steht unter Befehl des Lolgramoth-Paktierers *Asmodeus von Andergast*, dessen Söldnertruppen der *Ysli-Geier* (Hammer-



schwinger) und der *Flammenstecher* (Armbruster) die Stadt in eisernem Griff halten. Sein Machtbereich beschränkt sich auf Rommilys, Rankaraliretena – das die Obristin *Argard* für ihn hält (ein strategischer Punkt, um die Nekromanten aus Garetien fernzuhalten) – sowie *Nattersquell* im Westen unter Hauptmann *Eisenfresse*. Zwischen diesen Punkten muss Asmodeus sich das Territorium mit sich befehlenden Grafen und Rittern, Truppen des *Balphemor von Punin* und gelegentlichen Jagdgesellschaften von *Skirre Skarresand* teilen.

**Burg Boronia** liegt unter einer Zone der DUNKELHEIT gefangen, in der sich der untote Heerführer *Lucardus von Kémet* mit seinem Heer von Untoten und *Knochenschwingern* (Keulenträger) aus Warunk verbirgt. Lucardus' Einfluss dehnt bis Gallys und nach *Sankta Boronia* aus.

Die Befestigungsanlagen der **Ehernen Wacht** (etwa zwei Meilen westlich der Trollpforte gelegen) sind heute von zwei Bannern der *Dra-chengarde*, zwei Tatzelwurm-Reitern und einem Banner Söldlinge besetzt, die von dem Belhalhar-Paktierer *Siriom Grim der Schinder*, der mit seinem von zwei elefantengroßen Rashduler Drehhörnern gezogenen Streitwagen durch das Land prescht, kommandiert werden. Dieser Heerhaufen kontrolliert die **Trollpforte** und belagert auch **Sankta Boronia** (das etwa drei Meilen westlich des Todeswalles liegt).

*Sigiswild von Rosshagen* beansprucht die **Stadt Gallys und Umgebung** mehr oder weniger bis hinunter zum Ochsenwasser und im Westen bis zum Dergel. Er ist jedoch nur ein Erfüllungshelfer für den geheimnisvollen Seelensammler *Sulman al'Venish*. Die Hauptmacht der Region stellt die Thorwalerin *Skirre Skarresand* mit ihren 'Aaskrähen'. Ingeheim dient Gallys den zusammenarbeitenden Nekromanten Lucardus und Mirona als Nachschublager, was beide wohlweislich streng geheim zu halten versuchen.

Das abgelegene **Kloster Wolfskopf** in den Trollzacken ist nach wie vor ein von Travia-Geweihten gehaltener Zufluchtsort, dessen Tore jedem Schutzsuchenden zu jeder Zeit offen stehen. Dass Asmodeus keinen Trupp gesandt hat, das Kloster niederzubrennen, liegt wohl hauptsächlich daran, dass er in Rommilys alle Kräfte benötigt.

Die **Zollfeste Grässing** im Dergel steht noch immer unter der Herrschaft der Zollleute des Barons von Grässing. Aber der Norden wird von Truppen der vereinten Nekromanten und der Süden von den Schergen Asmodeus' kontrolliert, so dass die auf der kleinen Flussfeste Eingeschlossenen kaum in das Geschehen eingreifen können.

Fürstin *Irmegunde von Darpatien* hat sich mit ihren versammelten Truppen in der **Burg Ho-**

**enstein** verschanzt. Die Fürstin ist zu klug, um gegen die überlegenen Feinde einen Ausfall zu wagen, und wartet darauf, dass sich immer mehr Getreue auf der Burg einfinden. Die versammelten Kämpfer, Ritter und Barone jedoch sind ob der Wartezeit und den Schrecken vor den Mauern dem Wahnsinn nahe und werden nur durch den Willen der Fürstin bei Verstand gehalten.

Das Schwert der Schwerter *Ayla von Schattengrund* wird bald zu ihr stoßen und bei den Bemühungen helfen, im Umland gegen die vielen bewaffneten Trupps anzugehen.

## BEWAFFNETE HAUFEN

Als archetypische Auswahl von Gruppen unter Waffen können Ihnen die im Nachfolgenden aufgelisteten dienen, die Helden in weiten Teilen der Wildermark begegnen können. Selbstverständlich gibt es deutlich mehr bewaffnete Kriegshaufen, wie etwa desertierte Teile der Reichsarmee, Büttel von lokalen Adligen, Räuberbanden und Söldnerhaufen oder auch bewaffnete Bauern unter der Führung eines tapferen Veteranen (quasi eine Art Landwehr).

◆ **Die Aaskrähen:** Unter der Thorwalerin *Skirre Skarresand* sind die berittenen *Aaskrähen* zu dem verlängerten Arm der Gefolgsleute *Rhazazors* geworden. Skirre zieht mit ihren Reitern meist von Gallys aus, um wahllos Tribut einzutreiben, zu plündern oder schlicht Schrecken zu verbreiten. Manchmal jedoch verfolgt der Trupp auch konkrete Ziele auf direkten Befehl des Seelensammlers *Sulman al'Venish*. Die Helden können dem Reitertrupp fast überall begegnen, werden in direkter Konfrontation jedoch nur geringe Chancen haben, da Skirre selten mit weniger als zwanzig Leuten auszieht.

◆ **Die Rondrianer:** Unter *Gunter von Greifenfels*, dem neuen Heermeister der Rondra-Kirche, ist ein Halbschwadron Rondrianer aus Weiden kommend in die Wildermark gezogen und müht sich dort mit Schwert und Glauben, den Feind (und das sind neben den Nekromanten auch Marodeure, Orks und Untote) zu bezwingen. Die Rondrianer vom *Orden der Wahrung* haben keine Burg südlich von Auen und können wegen der vielen Feinde um sie herum an keinem festen Standort bleiben. Ein zweiter Trupp Geweihter zieht unter dem Kommando des Schwerts der Schwerter *Ayla von Schattengrund* von *Perricum* herauf und versucht, langfristig dem besetzten Rommilys zur Hilfe zu kommen.

## FREMDARTIGE

Besonders im Westen der Wildermark – mehr noch in Greifenfurt und Weiden – nutzen Orks die Abwesenheit der Reichstruppen dazu, ihrerseits zu plündern. Über kurz oder lang si-

ckern kleinere Banden auch in die zentrale Wildermark ein, da sie hier ungeschützte Höfe und Weiler vermuten. Auch die Goblins aus der Schwarzen Sichel wittern ihre Chance und unternehmen ebenfalls immer wieder Jagdzüge in die Täler.

Daneben sind es besonders Skelette, Zombies und andere Untote, die das Herz des Heerbanns der *Unheiligen Allianz* bildeten. Tagsüber graben sich die Untoten meist in die Erde ein oder verbergen sich in Höhlen, abgelegenen Schuppen oder Waldhütten. Ebenso sind vereinzelte Gargyle unterwegs. Nur auf freie Dämonen trifft man äußerst selten.

## SZENARIEN IN DER WILDERMARK

Helden, die das **Jahr des Feuers** erleben, werden die Wildermark im Verlaufe der Kampagne sehr zeitnah bereisen.

Es bietet sich aber durchaus an, die Region im Vorfeld der Kampagnenhandlung auch mit anderen Helden zu erkunden und den Hintergrund dafür weiter auszugestalten.

So mag es sein, dass der *Rat der Helden* Späher in die Region schickt, um handfeste Informationen über die Verhältnisse zu erlangen, Feindbewegungen aufzudecken und sich der Unterstützung lokaler Adliger zu versichern. Ebenso ist denkbar, dass die Helden Flüchtlinge dort suchen oder sie hoffen, eventuell Eingeschlossenen zur Hilfe eilen zu können.

Die Möglichkeiten, Charaktere in die Wildermark zu bringen, sind so vielfältig wie die Spieler in Ihrer Gruppe. **Denkbare Szenarien wären etwa:**

◆ In einem Dorf oder einer kleinen Burg hat sich ein unbekannter Heerführer an die Macht gekämpft. Die Helden müssen klären, auf wessen Seite er steht, und dabei sehr vorsichtig vorgehen. Dabei bleibt es Ihnen überlassen, ob es sich um einen Handlanger der Heptarchen handelt, einen Baron, der sich in einer Adelfehde aufgeschwungen hat, oder womöglich um einen Räuberhauptmann, der schnelles Gold wittert.

◆ Offen reisende Helden sehen sich urplötzlich von einem Trupp hochmotivierter Kämpfer verfolgt, die sich erst zurückziehen, wenn sie geschlagen sind, die Helden das Einflussgebiet eines anderen Potentaten erreichen oder es ihnen gelingt, die Verfolger im Unterholz abzuschütteln.

◆ Womöglich geraten die Helden sogar in Gefangenschaft, etwa der Aaskrähen. Die Thorwalerin Skirre wird keine Mittel scheuen, herauszufinden, was die Helden wissen und was sie erreichen wollen, bevor sie sie nach Gallys bringen lässt, um sie dort für ihre Zwecke zu nutzen. Und genau dieser Transport bietet den Helden die ersehnte Möglichkeit zur Flucht.



## Die Krone des Kaisers

Kronen sind das Zeichen der Herrschenden: Die *Adlerkrone* steht für das reiche Liebliche Feld, die *Rosenkrone* symbolisiert das Königreich Dról, *Elchkrone* nennt man den Marschallshelm des bornländischen Adelsmarschalls. Die Herzöge von Weiden hüten die *Bärenkronen*, *Delphinkronen* zieren die Häupter der Könige von Albernia, Aranien und der Zyklopeninseln. Die prächtige Königskrone Brabaks ist an die Nordlandbank verpfändet. Der letzte Alhanier-Fürst Sildroyan war so gläubig, dass er seine Krone zum Schürhaken für das Tempelfeuer umschmiedete. Von der *Siebenfachen Krone* der Hela-Horas erzählt man noch heute Schauriges, und die *Siebengehörnte Dämonenkrone* Borbarads ist das Zeichen des Bösen unserer Zeit.

Die Königin aller Kronen ist jedoch die *Raulskrone*, die 1000-jährige Kaiserkrone des Mittelreichs. Sie darf nur vom Kaiser getragen werden, während sie Prinzen oder Regenten zeremoniell vorangetragen wird, auf deren Kopf selbst meist die *Gerbaldkrone* sitzt. Die Krone Rauls ist das bedeutendste Stück der kaiserlichen Reichskleinodien, zu denen auch das *Weltliche Szepter der Herrschaft*, die *Griffonen-Sphäre* (Reichsapfel) und das Schwert *Silpion* zählen.

### Beschreibung

Die Raulskrone besteht vor allem aus Gold, einige Bänder aus Legierungen mit Silber und Zwergengold. Sie besitzt zwölf Strahlen (Zacken), die an die Zwölgötter erinnern, ebenso wie die jeweils zwölf Perlen auf den vier Bügeln, die die Herrschaft des Kaisers über alle Himmelsrichtungen symbolisieren. Ziselierte Heiligenbilder zeigen die Patrone derjenigen Tugenden, die Kaiser auszeichnen sollen: Gerechtigkeit, Stärke, Weisheit, Tapferkeit, Mäßigung, Würde, Fürsorge, Götterfurcht.

Leider haben nur wenige Herrscher diese acht Kaisertugenden erfüllt. Große Edelsteine auf Stirmband und Bügeln stehen für die einzelnen Provinzen des Reiches. Die spitze weiße Filzmütze im Innern der Krone ist der Tracht des Boten des Lichts entlehnt und stellt ihn in Praios' Augen diesem gleich.

### Geschichte

Der Legende nach stieg nach dem Fall Bosparans ein Greif vom Himmel (nach einer anderen Sage soll es eines Nachts ein schwarzhäutiger Mensch gewesen sein) und kränzte Raul den Großen mit zwölf goldenen Federn, die sich über Nacht in eine Krone verwandelten. Für alle Provinzen des neuen Kaiserreiches ließ Raul prächtige Gemmen einsetzen,

die mit Wohl und Wehe dieser Länder verbunden sein sollen.

Angesichts der Tyrannei der Hela-Horas ließ Raul bestimmen, dass einer jeden Provinz der Landesstein zurückgegeben werden möge, wenn sie sich aus rechtschaffenen Gründen vom Kaiserreich abwenden würde.

Erstmals in Quellen belegt ist die Raulskrone aus der Zeit des 'Guten Kaisers' Menzel (213 bis 255 BF). Manche Gelehrten vermuten, dass viele angeblich raulsche Traditionen erst von den Kaisern Gerbald und Menzel eingeführt wurden. Die Priesterkaiser trugen die Krone meist seltener als die Tiara des Heliodyn. 412 BF erklärte Priesterkaiser Kathay Praiotin XI., dass jeder, der die Raulskrone andächtig zu betrachten vermag, Einzug ins Paradies der Zwölfe finde und keine Verdammnis zu befürchten habe.



Das begründete einen Kult um die Krone und andere Reichskleinodien. Rohal der Weise lehnte es ab, Krone und Kaisertitel zu tragen, und schuf so die Bezeichnung Reichsbhüter. In den Kaiserlosen Zeiten wechselte die Krone über ein Dutzend Mal blutig den Besitzer. Für die Herrschaft der Zwillingkaiser Bardo und Cella wurde eine täuschend echte Kopie angefertigt.

Nach Reto und Hal ist die letzte Person, die die Raulskrone trug, pikanterweise Answin von Rabenmund. König Brin und der Reichsregentin Emer wurde die Krone nur auf rotem Samtpolster vorangetragen. Nach dem Verschwinden Rohajas im Peraine 1027 BF wird sie wohl erst im Jahr 1034 BF mit Kayser (Selindian) Hal II. ein neues Haupt finden.

In jüngster Zeit gibt es verwirrende Gerüchte um die Raulskrone: Manchmal heißt es, sie sei

aus der Neuen Residenz auf Burg Rudes Schild gerettet worden, dann wieder, sie sei mit der Kopie Kaiserin Cellas verwechselt worden. Mögen die Götter geben, dass das höchste Symbol des Reiches nicht in die Hände der Dämonenanbeter gefallen ist!

### Mythos

Die Krone symbolisiert das Reich Rauls des Großen – oftmals mehr als der Kaiser selbst, denn jeder Kaiser mag den Thron aufgeben, sterben oder seiner Würde nicht gerecht werden. Die Krone gilt jedoch als ewig und ideal. Zeiten, in denen das Reich keinen Kaiser hat und die Krone ungetragen bleibt, gelten oft als unsicher. Noch größer ist jedoch die Furcht vor einem unrechtmäßigen Kaiser, der mit der Macht der Raulskrone Tyrannei und Herzlosigkeit walten lässt und der letztlich Plagen und den Zorn der Götter heraufbeschwört. Der 'böse Kaiser' ist insbesondere seit der Kaiserlosen Zeit ein verbreitetes Märchenmotiv. Seit 1010 BF überrannten mehrmals die Orks das Land, fielen Provinzen ab und wurde ein Drittel des Reiches von der Invasion der Verdammten verschlungen.

Auf dem Haupt des richtigen Trägers soll die Raulskrone die Macht haben, Mut und Zuversicht zu säen, Lüge von Falschheit zu unterscheiden und dem Herrscher die Ohren für die Sorgen des Volkes zu öffnen.

Hier vermengt sich der Mythos mit dem des Kaiserheils.

### Sagen und Legenden

»Sechs Monde schon ward Kaiser Tolak von seinem jüngerem Bruder, Prinz Alrik, geraubt und gesperrt in einen Turm in den Raquila-Hügeln. Als die Ritter des Hofes endlich zu Kaiser und Kaiserräuber vordrangen, waren sie beide gewandet in des Reiches Farben und glichen – obwohl 14 Lenze in der Geburt unterschieden – einem Ei dem anderen. Beide behaupteten sie, der rechte Kaiser zu sein, und niemand wusste, wer falsch sprach. Da nahm die Rittfrau Leudora vom Berg die Krone Rauls und setzte sie jedem aufs Haupt. Auf dem einen saß sie schief und er schien wie ein Narr. Auf dem Haupt des anderen glänzte und leuchtete sie jedoch wie Phexens Sternfeuer und zeigte den wahren Kaiser.

Flink ward der falsche Alrik ergriffen und in den Kerker geworfen. Prinz Alrik aber bereute seine Tat, bestieg nach dem Tode seines Bruders im Jahre 663 den Greifenthron und wurde einer der fähigsten Kaiser unter den Eslamiden.«

— aus einer Erzählung des Barden Odilbert, gemeuchelt 998 BF auf dem Garethher Turnier.

»Da aber schon die Mannen Graf Tedescos von Perricum die Mauern der Burg Rudes Schild erklimmen und dem selbsterklärten Kaiser Ragond von Wertlingen schon der Höllengeruch der Brandgeschosse in die Nase stieg, schritt er mit erhobnem Schwert zur Raulskrone auf dem Podeste.

So er des Reiches Krone nicht haben konnte, sollte es auch kein Reich mehr geben. Furchtbar fuhr der Hieb auf die Krone hernieder, doch das Kaisergold hielt wundersam stand. Des Wertlingens Klinge zerbrach, und er vermochte sich nicht einmal selbst den ehrenhaften Freitod zu geben.

Wie ein Hund endete er in den Speißen der Söldlinge.«

—aus den Reichsannalen, Kaiserlose Zeit

## Die Edelsteine der Raulskrone

(Auswahl)

Nach dem Vermächtnis Rauls wurde die Krone immer wieder verändert, wenn sich die Ausmaße des Reiches änderten. In jeder Generation wurde nur ein frommer Goldschmied erwählt, der Hand an das gesegnete Artefakt legen durfte. Zuletzt war dies die Garether Meisterin *Imelde*, die bei der Schlacht in den Wolken umkam.

Zu den derzeit in der Krone funkelnden Gemmen gehören der Smaragd Weidens, der Bergkristall Tobriens (seit der Invasion der Verdammten ist er matt und dunkel verfärbt),



der Saphir Darpatiens, der Rubin Almadras (ein Stück aus dem weit größeren Stein *Al'Madin*), der *Treuenstein* des Kosch (ein Moosachat), der blaugrüne Turmalin der Nordmarken, der Aquamarin Albernias, das *Auge der Großen Schlange* (ein Opal Maraskans) und der große Zitrin des Vizekönigreichs Meridiana (dessen

Unabhängigkeit nie voll akzeptiert wurde).

Unter den Eslamiden wurde der dunkelrot funkelnde *Aarenstein* des Lieblichen Feldes an König Khadan gegeben (siehe zu diesem Stein auch die Abenteuer *Unter dem Adlerbanner* und *Shafirs Schwur*) und die berühmte *Falkenträne* aus Bernstein, Gemme des Bornlandes, nach Festum gebracht. Zum Vertrag von Weidleth wurde 1020 BF der Amethyst der Zyklopeninseln aus der Krone geschmiedet. Ein Jahr später folgte der *Al'Dabar*, der apfelgrüne Achat Araniens, der jedoch kurz darauf von der Göttin Peraine entrückt oder verwandelt wurde.

Der größte und prächtigste Stein war das *Kaiserherz*, ein in göttlichem Licht leuchtender Aventurin, der für Garetien stand. Er verschwand jedoch während der Kaiserlosen Zeit aus der Krone. Sein Schicksal ist unbekannt. Seitdem hat kein Kaiser gewagt, das Kaiserherz in der Krone durch einen anderen Stein zu ersetzen. Wer es aber wiederfindet, wird, so heißt es, fürstlich belohnt werden.

AW

Finde die Krone Kaiser Rauls! Die Kaiserkrone spielt eine wichtige Rolle in den DSA-Mobile-Abenteuern *Feuer und Asche* von Hadmar Freiherr von Wieser und *Krieg um die Krone* von Anton Weste. Mehr dazu unter [www.chromatrix.de](http://www.chromatrix.de).

### Fortsetzung von Seite 8 Rondrianische Wachablässe in Weiden

Ebenso willkommen war neben diesem Geschenk auch das Eintreffen eines Halbbanners der Sichelgarde, das – von Heermeister Sirlan Schwertestreich von Silkenau selbst auf den Pass geführt – dort an der Seite der Rondrianer Position beziehen wird. Auch aus Tobrien wird ein Halbbanner als Verstärkung der Garnison erwartet, das in den nächsten Monden eintreffen soll.

Die zwei Dutzend Geweihten auf Leuentruz gehören überraschenderweise ausschließlich dem Orden der Hohen Wacht an. Die Gründe dafür sind ebenso pragmatisch wie aufrüttelnd, denn der Orden muss wegen seines hohen Blutzolls im Kampf gegen die Heptarchen seine Wacht in Weiden aufgeben. Während die Feste 'Gerons Wacht' zu Salthel in die Obhut von Hochwürden Asquirion Ingrassil von Perainefurten übergeben wurde, um sein ebenfalls in Salthel beheimatetes Kloster Zweileuen zu vergrößern, wurden alle anderen Besitzungen der Hohen Wacht in Weiden dem Orden der Schwerter von Gareth übertragen. Der Schwerter-Orden zieht sich zwar vom Sichelstieg zurück, wird aber künftig von seiner Burg Keshal Ronnar in der Balihöer Baronie Böckelsdorf aus (unter dem Ordensmarschall Gai-an Serenstein und der Burgherrin Ärskaljami von Kyläniaks Stamm) die Pflicht der Hohen Wacht übernehmen, den Weidener Osten gegen Angriffe aus den Schwarzen Landen zu verteidigen. Abtmarschall Anshag von Eichen-

brück wohnte der Zeremonie am Sichelstieg bei, um den Willen seines Ordens vor der Herzogin selbst zu bekunden, die dankbar Wort und Schwur des Marschalls hörte und annahm. Die Hohe Wacht wird künftig also den Sichelstieg beschützen, während die Schwerter von Gareth (allen Lästermäulern

zum Trotz, die bis heute diesem Orden vorwerfen, eher dem Wort als dem Schwert verbunden zu sein) ihren Brüdern und Schwestern vom Rhodenstein beistehen, die Weidener Lande zu behüten.

A. Harsenetter, Daniel S. Richter, W. Scholger

### Die Feste Leuentruz

Leuentruz ist ein archaisch anmutender Bau, der nichts mit den modernen Wehranlagen im Westen des Reiches gemein hat. Am höchsten Punkt des Sichelstiegs, wo einst eine einfache Herberge den Reisenden Schutz bot, ehe sie von Lessankan vor sieben Götterläufen zerstört wurde, trieben Steinmetze in beschwerlicher Arbeit eine kleine, aber wehrhafte Anlage in die Felsen. Die zinnenbewehrten Schutzwälle schmiegen sich an die schroffe Bergflanke, auch der vom Wind umtoste Söller selbst scheint wie aus dem Berg gemeißelt.

In der Tat liegen die meisten Räume der Feste innerhalb der Schwarzen Sichel, nutzt der Wehrtempel doch ein ausgedehntes Höhlensystem für sich. Die unterirdischen Kavernen und die Außenbauwerke bieten neben der ständigen Garnison einer guten Hundertschaft von Gästen einen Zufluchtsort vor den Unbilden des Wetters, aber auch vor feindlichen Übergriffen. Ein unterirdischer Gang führt durch die Höhlen zur Kapelle der Heiligen Thalionmel, die für viele Pilger in den letzten Götterläufen zu einer bedeutenden Wallfahrtsstätte des Ronda-Glaubens geworden ist. Auch diese Kapelle wird künftig von Leuentruz betreut, der Tempeldienst jedoch mit den Novizen des nahen Klosters Zweileuen geteilt, die zu regelmäßigen Exerzitien in der Kapelle verpflichtet sind.

Ein unablässig brennendes Leuchtfeuer am höchsten Punkt des Wehrtempels ist meilenweit von beiden Seiten des Sichelstieges zu sehen und weist Herbergssuchenden den Weg. Auf den Türmen, die das trotzige Haupthaus von Leuentruz flankieren, hat der zwergische Geschützmeister Gandrim Sohn des Garalm zwei schwere Rotzen in Stellung gebracht, die ausschließlich der Abwehr von Lessankan und seiner Brut dienen sollen. Die vor Ort stationierten Truppen sollen durch regelmäßige Patrouillen die Sicherheit auf dem Sichelstieg gewährleisten, Leuentruz selbst Reisenden eine Zuflucht und Ruhestatt bieten.

Und so mag diese Nachricht aus dem Nordosten des Reiches auch den Garetiern und Darpatiern ein Zeichen der Hoffnung bieten. Denn der Wehrtempel von Leuentruz ist ein Beweis dafür, dass mit Mut, Glauben und Beharrlichkeit wiederaufgebaut werden kann, was der Feind zerstört hat.

Lowanger Lanze, Rondra 1028 BF

## Angriff auf Riva ein Fiasko Thorwaler, nehmt euch in Acht!

RIVA. Die Serie von thorswalschen Raubzügen am Golf von Riva reißt nicht ab. Nach der blutigen Plünderung Oblasims erreichte uns nun die Nachricht, dass die Nordleute auch auf Riva einen Angriff unternommen haben. Allerdings sollte sich ihnen das Schlachtenglück diesmal weniger hold zeigen, denn statt fetter Beute gab es blutige Nasen. Kurios mutet dabei an, dass es ihre eigenen Landsleute waren, die sich als erbitterte Verteidiger der Stadt erwiesen.

Vier Drachenschiffe hatten sich zum Angriff gesammelt, darunter drei, die Jurgas Herferd-Flotte verlassen hatten, und ein Schiff der Varmurer Guddir-Sippe, die sich den Thorwalern angeschlossen hatten. Man war sich bewusst, dass vier Schiffe kaum darauf hoffen konnten, einen Überfall auf Riva erfolgreich durchführen zu können, so dass die Herferder einen der ihren, Helgi Eldhildasson aus Kendrar, zur Rivaer Thorfinn-Ottajasko entsandten, um sie für ihren Plan zu gewinnen. Zum Schein willigte Hetmann Garsvir ein, doch zögerte er nicht, die Stadt zu warnen, kaum dass Helgi außer Sicht war.

Als die Thorwaler wie besprochen kurz vor Tagesanbruch ihren Angriff begannen, mussten sie zu ihrem Entsetzen feststellen, dass sich ihre vermeintlichen Bundesgenossen gegen sie wandten. Der Ausleger, der sie passieren lassen sollte, empfing sie mit einem Geschosshagel, der erste große Verluste verursachte und die Flotte ins Chaos stürzte. Noch bevor die Thorwaler sich wieder geordnet hatten, waren weitere Schiffe mit Kämpfern heran, darunter auch ein Schiff mit Magiern vom Stoerrebrandt-Kolleg, die den unglücklichen Angreifern Saures – oder besser: Heißes – gaben. Die mächtigen Feuerbälle setzten eine Otta in Brand, eine weitere wurde von den Rivaer Kriegskoggen geentert. Die Thorwaler hatten nicht den Hauch einer Chance. Kopflos suchten sie ihr Heil in der Flucht. Nur zwei Ottas sollte das mit Mühe und Not gelingen; angeschlagen segelten sie davon. Man ließ sie ziehen, damit sie die Kunde in ihre Heimat bringen sollten: Thorwaler, nehmt euch in Acht!

*Michelle Schwefel*

Garetischer und Märker Herold,

Rahja 1027 BF

## Bannstrahlerturm wird neu eingeseget

GREIFENFURT. Der neue Ordensmeister der Bannstrahler zu Greifenfurt, Nasar, hat ver-

künden lassen, ein uraltes Erbe der Orks sei nun endlich gebannt. Bei diesem handele es sich um eine seit Jahrzehnten in den Fundamenten des Turmes der Bannstrahler schlummernde Bedrohung, welche zuvor durch die Bannstrahler nie hatte ganz beseitigt werden können. In einer gemeinsamen Anstrengung haben diese seit Jahren die von den Orks verseuchte Erde in den Fundamenten des Turmes gereinigt und durch die praiosgefälligen Flammen geläutert, auf dass die Orks nie wieder der Stadt Greifenfurt und vor allem dem Turme der Bannstrahler etwas anhaben mögen.

Wie zuverlässige Quellen berichten, hat der Orden der Bannstrahler eine Nachricht an den Tempel des Götterfürsten zu Gareth gesandt. Ein hoher Geweihter des Götterfürsten soll die Fundamente des Tempels exorzieren, bevor man diese in einem feierlichen Akt wieder an den Herrn übergeben könne. Wie lange die rituelle Reinigung des Bannstrahler-Turmes und seine Neueinsegenung dauern wird, ist indes noch völlig unbekannt. Vor Ende Praios aber werden die Arbeiten gewiss nicht abgeschlossen sein.

*Volker Weinzheimer*

Garetischer und Märker Herold,

1. Praios 1028 BF

## Dreister Überfall auf Geweihte des Praios

HASENFELD. Wie der Redaktion gerade erst bekannt wurde, haben noch Unbekannte eine Gesandtschaft des Tempels des Götterfürsten zu Gareth überfallen. Besagte Delegation sollte die Einsegenung des Bannstrahler-Turmes zu Greifenfurt durchführen und wurde bereits seit Tagen erwartet. Zunächst töteten die Angreifer mit Pfeilen und Armbrüsten sämtliche Reiter und Zugtiere, ergriffen aber dann, als der Hochgeweihte und seine zwei Akoluthen einen Choral anstimmten, die Flucht. Es ist den Bauern der Region zu verdanken, die ihre eigenen Zugtiere zur Verfügung stellten, dass die Gesandtschaft bald weiterziehen konnte. Besagte Zeremonie in Greifenfurt aber wird sich wohl um eine gute Weile verschieben.

*Volker Weinzheimer*

Lowanger Lanze im Rondra 1028 BF

## Angriff auf Greifenfurt?

YRRAMIS. Unbestätigten Gerüchten zur Folge hat Anfang Rondra ein gut gerüsteter Trupp orkischer und menschlicher Bewaffneter in militärischer Formation und angeführt von einem in eine strahlend weiße Brünne Gerüsteten, der sich selbst 'der Weiße Ritter' nennt,

Yrramis passiert. Das Heer bewegt sich wohl auf dem Saljeth-Weg gen Greifenfurt und wird, glaubt man den Gerüchten, von Lutisana von Perricum begleitet. Sogar eine stattliche Anzahl Schwarzpelze will man im Gefolge der Truppen gesehen haben.

*Volker Weinzheimer*

Garetischer und Märker Herold,

Peraie 1027 BF

## Neuer Beschirmer in Greifenfurt

GREIFENFURT. Nachdem sein Vorgänger bei der Schlacht um Wehrheim vor seinen Herrn getreten ist, wurde der bisherige Hauptmann des Bannstrahls zu Greifenfurt Nasar zum neuen *Beschirmer der Ordnung Greifenlande zu Greifenfurt* und damit in den Kreis der Ordensmeister bestellt. Warum Anaes vom Silbernen Tann weiterhin als Stellvertreterin des Beschirmer fungiert und nicht selber dieses hohe Amt übernommen hat, wollte der Orden nicht klären. Fest steht zumindest, dass der neue Ordensmeister, der als dogmatisch und eher einer orthodoxen Auslegung der Ordensregeln verhaftet gilt, seit einer Schlacht gegen die Orks über das zweite Gesicht verfügt. Ob dies der Grund für seine Ernennung ist, bleibt unklar. Da Nasar seit dieser Schlacht das Augenlicht verloren hat und somit wohl kaum seine eigenen Truppen ins Feld führen wird, nehmen gut informierte Kreise an, er solle auf eine innere Erneuerung des Bannstrahls hinarbeiten.

*Volker Weinzheimer*

Garetischer und Märker Herold,

Anfang Ingerimm 1027 BF

## Rückkehr der Orken

GREIFENHORST/MARK GREIFENFURT. Wie uns kurz vor Redaktionsschluss gemeldet wurde, haben Stoßtrupps verschiedener Ork-Stämme gleichzeitig damit begonnen, kleinere Ortschaften im mittleren Finsterkamm – genauer: der Baronie Greifenhorst – anzugreifen. Die Mark ist in höchster Alarmbereitschaft und will Truppenkontingente in das bedrohte Gebiet führen. Allerdings ist die Lage angespannt, da die Mark gleichzeitig verschiedene Grenzlinien schützen muss und eine groß angelegte Aktion somit wohl nicht geraten scheint. Die *Greifin*, Irmenella von Wertlingen, soll in den betroffenen Gebieten den Kriegszustand ausgerufen und die Landwehr versammelt haben. Wie viele Orks in das Gebiet eingedrungen sind und welche Dörfer belagert werden, konnte bislang noch nicht verlässlich festgestellt werden.

*Volker Weinzheimer*

**Redaktionsschluss**  
für den  
**Av. Boten No. 115**  
ist Sonntag, der

21. AUGUST 2005

**Aktion „Ein Platz für Abonnenten“**

Möchten Sie an dieser Stelle künftig einen Aufkleber mit Ihrer Adresse vorfinden?  
Ein Jahres-Abo (6 Ausgaben) des Aventurischen Boten erhalten Sie für 13,- EUR

Nähere Informationen finden Sie im Innenteil.

## IN ALLER KÜRZE

**Aventurischer Bote, 15. Praios 1028 BF**

### Rechtsstreit über kaiserliche Thronfolge

PUNIN. Schon länger waren sich die renommierten Rechtskundler des Mittelreichs uneins, ob die Beschlüsse des Reichskongresses von 21 Hal, die die weibliche Thronfolge im Kaiseramt ermöglichten, legitim seien. Neue Nahrung erhalten die Zweifel nun durch ein Gutachten des ehemaligen Almadaner Kronverwesers und ausgezeichneten Rechtsgelehrten Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund, das mitsamt einiger alter Urkunden in seinem Nachlass gefunden wurde. Gut informierten Kreisen zufolge kommt das Gutachten zu dem Schluss, dass der Reichskongress in wesentlichen Punkten die Grundsätze des Codex Raulis, 'auf denen das Raulsche Reich errichtet wurde', missachtet habe. Sollte sich diese Rechtsauffassung bewahrheiten, wäre der Thronanspruch der kaiserlichen Zwillinge Rohaja und Yppolita von Gareth illegitim. Weder in der königlich-almadanischen Kanzlei noch im Rechtsseminar zu Punin war man zu einer Stellungnahme bereit. Aus dem angesehenen Beilunker Rechtsseminar ist aufgrund der politischen Lage derzeit keine Antwort zu erwarten.

cg

**Nordmärker Nachrichten, Efferd 1028 BF**

### Isora von Elenovinas Heer auf dem Vormarsch

GRAFSCHAFT BREDENHAG – Nachdem das Heer des Reichsregenten die albernischen Rebellen bei Crumold vernichtend geschlagen hatte, war auch der Weg für das Söldlingsheer der neuen Fürstin Alberbias wieder frei. Unter dem neuen Oberkommandierenden Lupold von Greifenberg, ein Bannstrahler und kaiserlicher Obrist der Havener Flussgarde, zog das Heer efferdwärts am Großen Fluss entlang. Die Festen Draustein und Schilteck werden sein nächstes Ziel sein. Das Heer, das vor allem aus Grangorer und Almadaner Mietlingen besteht, hat sich bereits auf langwierige Belagerungen eingestellt, bei denen Sappeure und Belagerungsmaschinen eingesetzt werden sollen.

Roland Schupp / Salvador Arenas

**Nordmärker Nachrichten, Praios 1028 BF**

### Unklare Lage in der Grafschaft Winhall

GRAFSCHAFT WINHALL. Unvollständige, teils widersprüchliche Informationen kommen aus der Grafschaft Winhall. Die reichstreuere Gräfin Rhianna Conchobair soll in einer blutigen Schlacht von den Invher-treuen Winhallern unter der Führung des Hauses Fenwasian geschlagen worden sein. Über Stadt und Burg Winhall weht, wie man hört, ebenfalls das Banner der Fenwasian. Im Süden der Grafschaft unterstützen Truppen des Reichsregenten den reichstreuere Baron von Niamor, der sich als einziger in der Grafschaft noch gegen Invher und ihre Schergen stellt.

Ein Staboffizier in Honingen ließ gar verlauten, dass Mitglieder der heiligen Inquisition nach Niamor beordert wurden. Als sicher gilt lediglich, dass der Ort Aran einige Meilen nördlich von Honingen als erobert und befriedet gelten kann.

Roland Schupp

**Nordmärker Nachrichten, Praios 1028 BF**

### Strenges Gericht über Reichsoverräter

BARONIE CRUMOLD. Während die in der Schlacht von Crumolds Auen in des Reiches Gefangenschaft geratenen Geweihten sofort freigelassen wurden und die überwundenen Adligen sich in die ritterliche Geiselschaft ihrer Bezwingler begaben, traf die Gemeinen im Heer der verräterischen Invher ni Bennain ein härteres Los. Seine Kaiserliche Hoheit Jast Gorsam forderte alle gefangenen Freien auf, ihm – dem Regenten des Raulschen Reiches – und der albernischen Fürstin Isora von Elenovina die Treue zu schwören. Diejenigen, die sich weigerten, wurden von Reichskammerrichter Bernhelm Sigismund von Sturmfels auf der Stelle des Hochverrats angeklagt. Seine Kaiserliche Hoheit fällte immer ein und dasselbe Urteil: Tod durch den Strang. Einzig eine hochschwangere Landwehrfrau wurde zu zehn Jahren Silbermine begnadigt. Ihre uncinsichtigen Kameraden baumeln als mahnende Beispiele entlang der Reichsstraße.

Heiko Brendel

**Seewind, Boron 1028 BF**

### Gefährdeter Seeweg nach Havena

BETHANA/WINDHAG/HAVENA. Der Gilde der Seeleute wurde von Matrosen von Handelsschiffen vermehrt zugetragen, dass der Seeweg zwischen Bethana und Havena schwieriger geworden ist. So gibt es vermehrt Kontrollen durch Kriegsschiffe in den Einflussbereichen Grangors (um die Unterstützung Harbens zu unterbinden) und Havenas (um im Auftrag Nordmarkens segelnde Kriegsschiffe aus Grangor rechtzeitig zu entdecken). Zudem kommt es zu Zusammenstößen mit grangorischen Freibeutern und Piraten auf Schiffen aus der Flotte des Neuen Reiches. Auch sollen vermehrt Strandpiraten ihr Unwesen treiben; besonders berüchtigt ist dabei die Piratin Nana die Narbige, die grausige Untaten begeht.

pd

**Havena-Fanfarc, Boron 1028 BF**

### Handelsschiff vermisst

HAVENA. Das Handelshaus Engstrand gibt bekannt, dass eines seiner Schiffe verschollen ist. Die vermisste Karavelle *Schaumkrone* wurde vor einiger Zeit schon einmal Opfer von Piraten der Windhag-Küste, durfte die Fahrt aber – nach der Übergabe der Fracht – fortsetzen (der *Aventurische Bote 105* berichtete). Zuletzt transportierte sie mehrmals Getreide, Waffen und andere in Bethana geladene Güter, die dem aufrechten Krieg gegen den Thronräuber im Mittelreich dienlich sein sollten. Manch einer will noch an einen der Winterstürme glauben, die dieses Jahr früh losgebrochen sind, doch meist hört man die Vermutung, dass grangorische Freibeuter das Schiff aufgebracht haben.

Ebenfalls wurde verlautbart, dass die Kaufherrin Isida Engstrand die Belohnung für die Ergreifung ihrer Base Nana und ihres Veters Rank auf jeweils 250 Golddukatens erhöht hat. Die zwei Geschwister, die vor 30 Jahren fast die gesamte Familie Engstrand ermordeten und nach ihrer Verhaftung von den Zyklopeninseln entkamen (der *Aventurische Bote 16* berichtete), wurden Gerüchten zufolge wieder gesehen.

pd